

Nº 9 795 ptas. 4,78 €
CD-ROM de regalo para PC
Loading CD
REVISTA INDEPENDIENTE DE PlaySt OTRAS VIDEOCONSOLAS
TOKYO GAME SHOW
ALONE IN THE DARK DC
TEKKEN TAG TOURNAMENT
VAGRANT HISTORY
KOF '99 EVOLUTION
SPACE CHANNEL 5
STREET FIGHTER EX3
MARVEL VS. CAPCOM 2
BIO HAZARD: CODE VERONICA
SHENMUE 2
FUN! FUN! PINGU
GENSO SUIKODEN II
RHAPSODY
00009
8 414090 210607
DEAD OR ALIVE 2
© TECMO,LTD. 1996,1997,1998,1999,2000

LA CADENA DE TIENDAS GAMEFOX ORGANIZA BAJO LA CONSOLA PLAYSTATION2 EL

I TORNEO NACIONAL



CON LA PRESENCIA DEL CAMPEÓN DE ESPAÑA DE " TEKKEN 3 "

JUAN CABALLÉ

PRECIO SUSCRIPCIÓN: 200 PTS.

TELF. RESERVAS: 96 151 71 76



COPAS PARA FINALISTAS

ORGANIZA:



COLABORA:



ABRIL SABADO 29

LUGAR DE INFORMACIÓN Y CELEBRACIÓN:

CENTRAL DE TIENDAS GAMEFOX DE ALDAYA
c.\ La Saleta, 16, bajo.
ALDALLA (Valencia)



Loading, Mayo de 2000

Editorial

Staff

Dirección General: Mª JOSÉ CASTRO
Coordinador: SERGIO HERRERA
Colaboradores: Carlos Martín Estévez "Endimion", Manuel López Olvés "Megaman", Rafael Fernández Barbero "Mangafan", Javier Herreros Álvarez "Solid Snake", Wenceslao Muros Gálvez "Amano", Gloria Rubio "Rinoa", Mehdi Benssiba "Gozu", Eduardo Rodríguez "Manjimaru", Jordi Dorce "ZeroSith", Roberto Matéos "Junker", José Manuel Fernández "Spidey", José Ángel Ciudad "Ryagami", Francesc Martínez "DevilKen" y la colaboración especial de nuestro amigo | Ryu | desde Chile.

Contenido del CD: JOSÉ GARCÍA, SERGIO HERRERA

Administración: ROSANA JIMÉNEZ
Suscripciones: VANESSA RODA (93) 477 02 50
Director de producción: JOSÉ GARCÍA
Filmación y coordinación de maquetación: GABRIEL SÁNCHEZ-TRINCADO
Maquetación y Diseño: SERGIO HERRERA
Corrector de textos: FRANCESC MARTÍNEZ

Redacción y administración: Avda. Mare de Deu de Monsterrat 2. 08970. Sant Joan Despi (Barcelona). Tel: (93) 477 02 50. Fax: (93) 477 22 84.

Fotomecánica: ARES Informática S.L.
Impresión: Rotographik, S.A.
Duplicación CD's: MPO Ibérica
Distribución: COEDIS S.A.
Depósito Legal: B-11.747/99



EDITA:
ARES INFORMÁTICA, S.L.
Presidente: ALBERT RODRÍGUEZ
Directora General: Mª JOSÉ CASTRO
Director Técnico: JOSÉ GARCÍA
Director Adjunto: RAMÓN CARDONA

Uff... ¡Menudo mesecito! ¡¡¡Esto de hacer 2 números a la vez y maquetarlos completamente solo va a acabar conmigooooo!!! Y encima, aún me queda otra por hacer... ¿Es posible que todo el mundo tenga vacaciones de Semana Santa y yo siga trabajando mis 14 horas diarias? En fin...

¡¡Espero que después de la paliza que me he dado os compréis el Extra 2 de ***Loading***!! Yo sé que a todos os gusta el ***King of Fighters***, así que sed bueeenos... ^_^ Aún recuerdo un sin nombre que cuando se enteró de que íbamos a sacar un extra de ***KOF*** nos dijo por chat que teníamos que hacerlo del ***Street Fighter Zero*** en lugar que de esta saga. Está claro que tenemos lectores realmente espabilados. Y radicales, eso sobre todo. ¿Por qué tenéis que insistir tanto en las peleas **PlayStation2** Vs. **Dreamcast**? El día que aceptéis el proverbio "Dos consolas son mejor que una" seréis tan felices como yo, que me he hecho con el ***Tekken Tag Tournament*** de **PS2** y con el ***Marvel Vs. Capcom 2*** de **Dreamcast** y estoy que echo chispas de felicidad...

Cambios. Muchos cambios podréis ver en este número de ***Loading***. En primer lugar tenemos la maquetación que, de ser algo opcional que va variando según juegos y secciones, ha pasado a ser algo más esquemático, siguiendo una línea un tanto encasillada quizás pero con un conjunto más aceptable que el caos de números anteriores. Una de las principales razones de este cambio en la maquetación es el hecho de que a partir del próximo número habrá alguien más maquetando ***Loading*** y me gustaría ponérselo claro para que no haya una increíble diferencia entre lo que maquetemos cada uno (si seguimos una plantilla será mucho más fácil para ambos). Por cierto, también se ha reducido muchísimo la letra en los artículos...

Otro de los cambios es que a partir de ahora vamos a dedicar más páginas a las consolas de nueva generación. Eso lo podréis comprobar en este mismo número, ya que tenemos comentados varios juegos de **PS2** y **Dreamcast**. Supongo que esto no puede ser más que beneficioso para todos. Ya se sabe que la **PSX** es la consola con más usuarios, pero si no tenemos informados al resto de lo que hay entonces no podremos hacer uso de la razón verdadera universal: toda consola es digna de revisión y juego antes de ser discriminada (esto último no es válido para aparatos como el **X32** de **Megadrive**).

Ah, antes que se me olvide. Lo siento mucho por aquellos que se hacían con la ***Loading*** sin CD, porque la editorial ha decidido cancelar la posibilidad de las dos versiones (con y sin). Volvemos a la edición original con CD. Pese a que continuamente nos decíais que muchos conocidos vuestros no se hacían con la ***Loading*** al llevar CD para PC, lo cierto es que las ventas no han sido del todo satisfactorias. Que no se diga que no lo hemos intentado. Esto me recuerda al caso de la editorial **Planeta-deAgostini**, a la que siempre escribían los lectores pidiendo colecciones y cuando las editaban sólo las compraban un sector mínimo.

Este mes nos hemos planteado no poner *Dossier* para que veáis como es la revista sin él. Por cambio, hemos añadido por fin la sección "A Fondo" (dedicada este mes al ***Suikoden II***), algo que ya venía anunciado en la web de ***Loading*** desde hace meses. Se trata de un apartado dedicado a profundizar en los juegos más destacados, o según que meses pondremos guías breves para acabarse tal juego que sólo esté editado en Japón. Ya nos diréis lo que preferís, *Dossiers* o guías de juegos inéditos (es que poner guías de algo tan reventado como los ***Resident Evil*** o los ***Final Fantasy*** sería una pérdida de páginas bestial -me remito a quienes anunciaron que iban a hacer guías para el CD, que aún las estamos esperando-).

Se están colocando nuevas secciones en la web de ***Loading***, y una de ellas estará llena de partidas salvadas de **PSX** y **DC**, de modo que quien tenga un **Dexdrive** o algo similar podrá hacerse con nuestras mejores grabaciones, así como con las más interesantes que vayamos encontrando por la red (como tener todos los *Strikers* en ***KOF'99 Evolution*** o a todos los luchadores en ***Marvel Vs. Capcom 2***). Os recuerdo que la web está en:

http://loading.cjb.net



Nada más por este mes. Nos veremos en el salón del cómic, si es que váis, o en el chat como cada noche en el canal #frikilandia.

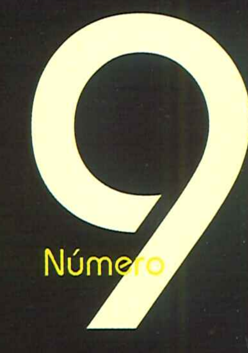
Loading (please wait)

Sergio Herrera



Loading

REVISTA INDEPENDIENTE DE PlayStation Y OTRAS VIDEOCONSOLAS



Número

NOTICIAS - MARZO - NEWS

SONY:

Parece que la sequía de unidades de **PS2** ha llegado a su fin, pues **Sony** ha declarado que, ahora que ha finalizado la producción masiva de circuitos integrados de alta densidad, sus industrias están dispuestas para producir las **PS2** demandadas.

Tras varios meses de disputas parece ser que será **PS2** la que se llevará el gato al agua con ***Jian Wan's Romance of Three Kingdoms***.

Otra esperada secuela para **PS2**: ***Shin Sangoku Musou***, con un aspecto mucho más vistoso y con un enfoque que no ha dejado de lado el aspecto estratégico e histórico. Sorprendentes las imágenes que hemos visto y la cantidad de personajes en pantalla.

No es más que un rumor pero ya hay un par de fuentes que afirman una futura unión de **Sony** con **AMD** y **Linux** para crear una consola que haga frente a **X-BOX**... yo no me creería nada.

PSX sigue viva y con ideas nuevas como ***Aconcagua***. Una aventura en 3D en la que seremos enviados a un pico chileno a fin de dar con el paradero o el cadáver de la hija de un importante militar. 2 Cd´s para darnos lo mejor de un nuevo concepto de los *Survival Games*.

La industria del cine pretende recurrir legalmente contra **Sony** y su lector DVD. Parece ser que el primer millón de unidades podían saltarse la protección zonal con un sencillo truco. Sony asegura que a partir de la segunda generación los *drivers* que permitían ese fallo serán corregidos. Habiendo DVD´s multizona en el mercado ¿A qué viene tan absurda regulación?

Apenas unos días después **Sony** ha revelado sus intenciones y la raíz del supuesto fallo. **Sony** ha distribuido un DVD lleno de utilidades entre las cuales se encuentran una serie de drivers que no sólo corrigen la consabida corrupción de datos de las *Memory Cards* de 8Mb, sino que reconstruyen la protección multizona (...) y mejoran la capacidad de lectura del DVD-Rom. Y yo voy y me lo creo.

El prestigioso premio **Nekkei BP Technology Award** ha sido concedido por primera vez a una videoconsola de uso doméstico y, como no podía ser de otra manera, el premio ha sido para *Pedro Almodovar* por "Todo sobre mi...." (*Lo siento, toy muy saturao con eso*)..er... para **PS2.**

El premio está justificado por el importante Hardware de la última máquina de **Sony** que, según los jueces, desarrolla un importantísimo avance en la tecnología de semiconductores.

Konami está cada vez más volcada en el proyecto **PS2** y ya ha garantizado ***Metal Gear 2*** y ***Silent Hill 2*** Esto no os pillará de sorpresa pero tal vez si lo haga el manifiesto de que se sacarán con las miras puestas en el mercado europeo y norteamericano.

NINTENDO:

Cuando en España aún el 90% de la población no sabe lo que es un teléfono móvil de tercera generación los chicos de **Nintendo** ya han anunciado para otoño del año que viene una **GameBoy** con acceso a Internet y telefonía móvil de serie.

Parece ser que ***Mother 3*** sigue retrasándose.

Finalmente será la portátil de **Nintendo** la que se lleve el gato al agua con la exclusiva del cotizado ***Perfect Choro Q*** de **Takara**.

Gran noticia para los amantes de la saga ***Sakura Taisen***: **GameBoy Color** tendrá el privilegio de contar en su lista de títulos con ***Sakura Taisen RPG.***

SEGA:

Dreamcast ha sido la plataforma elegida por **Capcom** para dar vida a uno de sus más ambiciosos proyectos: ***Eldorado Gate***. Un *RPG* bidimensional con guión de *Flagship* (serie **Bio Hazard**), diseños de *Yoshitaka Amano* (sobran las palabras), 13 protagonistas y un sistema de batalla a lo ***Legend of Mana*** y de aparición bimensual. ¿Promete o qué?

Illbleed, el más novedoso clon de ***Alone in the Dark*** que nos llega de mano de **Climax**, verá la luz en la máquina de **Sega**.

Sega sacará a la venta en mayo ***Tokyo Bus Guide***, un simulador de conducción con un autobús en el papel protagonista.

El 27 de abril el **Sonic Team** comercializará el primer juego con el que sacar partido al (atención) *Maraca Controller*. El juego en cuestión se llama ***Samba de Amigo*** y, como veis, parece divertido.





Yu Suzuki ha dejado escapar que ***Shen Mue 2*** pondrá hasta 50 personajes en pantalla.

Napple Tale ~ Arisia in Daydream es la nueva delicia que en forma de *RPG* nos brinda **Sega**. Una ambiciosa aventura en la que deberemos guiar a nuestra encantadora protagonista a través de una serie de capítulos (primavera, verano, otoño, invierno, pasado, futuro...).

Los 550.000 navegantes de Internet vía **DC** están de suerte ya que la utilidad ***Dream Passport 3*** (navegadores, *IRC*, etc..) será compatible con la nueva ***IsaoNet***, una nueva oferta que promete paliar el vacío con el que se quedarán los usuarios nipones de **DC** ahora que a partir del 29 de abril habrán eliminado la tarifa plana que sustentaba **Sega**.

Sega ha anunciado que la nueva y, tal vez, más novedosa de la saga está ya al 40% de su producción. No olvidéis, cuando salga, informaros sobre su modo historia.

Con una jugabilidad similar al ***Pengo***, ***Hello Kitty's Magical Block*** de **Dreamcast** es la última incursión de nuestra gatita en el mundo del ocio

digital hasta el momento.

Moooola!! ***Record of Lodoss War ~ Devil Advent*** para **Dreamcast** de la mano de **Kadokawa Shoten** estará a la venta el 29 de junio (ya mismo ^o^) al ridículo precio de 6.800 yenes con un *script* totalmente original y una vista semicenital de la acción que a muchos nos hará enloquecer.

Y más caña de la buena para **DC**. ***Kanon***: un juego proveniente de **PC** que combina el *Girlfriend Simulator* con la aventura (no es que sea muy original pero... cuanto más mejor ^^)

Y esto no se acaba: ***Angel Present*** también verá la luz finalmente en **DC**. Este original juego de amoríos nos mantendrá entretenidos con sus dos mundos paralelos y su encantador y angelical diseño.

KONAMI:

A fin de evitar confrontaciones con **Square** y su ***Gekikuukan Professional Baseball: The End of Century 1999***, **Konami** ha retrasado la salida de su ***Jikkyou Powerful Pro Baseball 7*** un par de días. No es oficial.

Un nuevo simulador de vuelo para **Dreamcast** que nos llega de la mano de **Konami** y que a muchos agradará por sus semejanzas con ***Air Force Delta***. ***Imperial Force*** estará disponible en junio.

Y ahora una de recreativas punteras de **Konami**: ***Dance Mania X***, de la misma naturaleza que ***DDR*** pero con ocho sensores infrarojos que perciben el movimiento de las manos para que bailes con algo más que con los pies; y ***Gun Mania***, juego de disparo cuya mayor novedad es observar como a base de efectos de luces las balas realmente parecen salir de la escopeta hasta la pantalla.

Notición: ***Dance Dance Revolution*** para **GameBoyColor**. EL juego incluirá un periférico especial que, aunque no podréis bailar sobre él, será de lo más innvador.

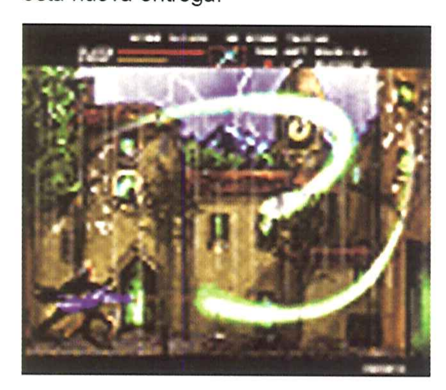
Anunciado también para **GameBoy** el ***BeatMania3: Net Groove*** para verano (^_^ *siii*).

Konami ha desvelado que está trabajando en nuevas entregas de ***Tokimeki Memorial*** para **PS2**. El entorno será en esta ocasión tridimensional con animación de corte 2D, con soporte de red y reconocimiento de deletreo.

Un nombre: ***Dance Para Para Paradise***. No veáis lo que nos espera ^_^.

ESPN X Games Snowboarding es el título del que será el primer juego de *SnowBoard* para **PS2** o al menos así lo afirma **Konami** y sus más de 20 licencias oficiales.

No todo podían ser buenas noticias: ***Castlevania Resurrection*** para **Dreamcast** ha sido cancelado sin explicaciones, aunque se rumorea que otra nueva aventura en 2D se está llevando a cabo, muy parecida a la que pudimos ver en **PlayStation**. Pero, ¿para qué consola? He aquí dos imágenes que pertenecen (se supone) a esta nueva entrega.





Parece ser que se están ultimando esfuerzos para que las versiones japonesas, americanas y españolas de ***Metal Gear Ghost Babel*** salgan ambas en abril. **Konami España** nos ha confirmado que realmente saldrá este fin de mes, aunque después de los retrasos del ***Beatmania*** en nuestro país podemos esperar cualquier cambio de última hora...

CAPCOM:

De nuevo la última versión de ***Bio Hazard***, ***Last Escape***, verá la luz en **PC**. Junio ha sido el mes elegido para poner a la venta una versión con nuevos modos de juego, *ranking on-line*, el juego extra de los mercenarios jugable desde el primer momento y varios *goodies* en el CD del juego.

Al fin **Capcom** deja de hacernos sufrir con el baile de fechas que nos tenía con ***Breath of Fire IV***. Si no se están quedando con nosotros de nuevo, la fecha elegida es el 27 de abril.



Como ya os comentamos hace un par de números **Psikyo** y **Capcom** se han unido para crear un juego que bien podría pasar por ser un clónico de nuestro amado ***GunBird***. ***GunSpike***, además de ser un divertido juego de naves, tiene como protagonistas invitados a *Nash* y a *Cammy* del ***Street Fighter***.

Capcom se moja. Según sus propias expectativas de los 50 títulos que desarrolle en este año 2000, 15 serán para nuestra vetusta **PSX**, 15 para **DC**, 10 para portátiles, 5 o 7 para **PS2** y 2 o 4 para **N64**.

Y más ***Bio Hazard***. Y más noticias interesantes. Parece ser que el primer capítulo de esta saga para **PS2** tendrá como protagonistas... a integrantes de **UMBRELLA**. Al fin más cerca de la verdad.

La peor noticia del mes: La versión de ***GameBoy Color*** parece haber sido cancelada. Nos cuesta creerlo pues ya todos hemos visto avanzadas imágenes del juego... recemos.

SQUARE:

La recién formada rama europea de **Square** ha anunciado los lanzamientos de:
-***Vagrant Story*** a mediados de junio (en

NOTICIAS - MARZO - NEWS

inglés, francés y alemán... vergonzoso)
-***Front Mission* 3** a principios de julio (sólo en inglés)
-***Parasite Eve II*** a mediados de agosto (^_^ en inglés, francés, alemán, italiano y... ESPAÑOL)
-***Final Fantasy IX*** en algún momento de otoño.

Desde **Loading** proponemos una colecta para dar de comer a los pobrecitos de **Square** cuyos beneficios este año apenas han subido 600 millones de yenes. Y es normal, apenas han vendido 6´19 millones de unidades de ***FF VIII*** (sin contar los dos o tres que se venderán para **PC**)

La rama japonesa de **Coca-Cola** ha comprado, por así decirlo, secuencias de ***FF IX*** para la nueva temporada de su campaña publicitaria. Escenas de personajes nuevos que arrojan luz sobre el juego se las debemos a tan sin par acuerdo.

El pasado 15 de Marzo el tema principal de ***FF VIII*** producido por *Nobuo Uematsu* e interpretado por *Faye Wong* "*Eyes on me*" ha ganado el premio a la mejor canción de corte occidental en el ***14th Japanese Gold Disk Grand Prix***. Más de 400.000 singles vendidos han contribuido a ello.

Square cada vez desvela nuevos detalles sobre el que será el último ***Final Fantasy*** de **PlayStation**. *Sakaguchi* ha destacado especialmente aspectos como el mayor dinamismo de las luchas, el menor tiempo ocupado por las invocaciones en el combate, una tremenda cantidad de historias paralelas al guión principal y a gran parte de los personajes principales así como igualmente ha filtrado los diseños de *Yoshitaka Amano* de los protagonistas.

Por si alguien aun lo dudaba *Uematsu* volverá a ser el compositor de ***Final Fantasy IX***

Se empiezan a ultimar los detalles del lanzamiento de ***Final Fantasy: The Movie***. Hasta tal punto están empezando a atarse cabos que ya se ha contratado un dominio promocional: (no tiene pérdida)

NAMCO:

Namco vuelve a exprimir el System 12 con juego de conducción de camiones, ***Crazy Truck Race***, que aún no sabemos si verá la luz en PSX o en PS2

Una nueva entrega de ***Time Crisis*** para **PSX**: ***Titán*** será el sobrenombre de este juego.





SNK:

Con suerte, para cuando estéis leyendo esto, ***Metal Slug* 3** ya habrá visto la luz en los salones recreativos con cuatro personajes diferenciados para escoger, más de diez vehículos diferentes y caminos alternativos que esperamos dispare las ventas de ***Metal Slug X*** para **PSX** (que, por cierto, ha retrasado hasta el 25 de mayo)

Parece ser que el proyecto de nueva consola de **SNK** ya tiene, al menos, nombre: "**SNK Millenium**". Obviamente aun no son más que habladurías pero en determinadas páginas WEB dedicadas a **SNK** se habla de compatibilidad con cartuchos, DVD, 450 millones de polígonos/seg., 128 Mb a 300MhZ...

SNK sigue dando que hablar. Lo último que se les ha ocurrido es proponer un concurso en el que cualquiera pueda mandar una edición de un personaje llevada a cabo con el editor de colores del ***KOF ´99*** a fin de incluirlo (tanto a él como a su creador) en el ya anunciado ***KOF 2000***. ¿Os animáis? Si la respuesta es SI : 135-0063 // *Tokyo-to Koutou-ku Ariake* 3-1-25, *Ariake Frontier* B 7F // **SNK** "*KOF color edit*" *Gakari*. Sólo tenéis que enviar el código que os dan al editar un personaje.

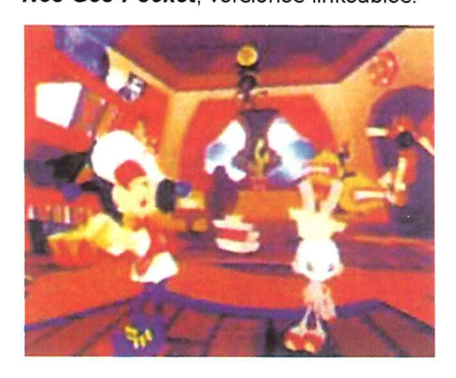
King Of Fighters -Battle De Paradise verá la luz, en principio, en **NeoGeo Pocket**, Todo un notición en forma de jueguecito tipo ***Monopoly*** (con pruebecitas como las del ***Tondemo Crisis***, comentado en este número).





Entre ellas encontramos el pulso con una especie de Hulk Hogan, prueba que recordarán sobradamente los seguidores de la saga Fatal Fury, ya que pertenece originalmente a la primera entrega.

Y finalmente **SNK** ha caído en la irresistible garra de hacer juegos musicales. El juego se llamará ***Cool Cool Toon*** y aparecerá primero en **Dreamcast** y posteriormente en ***Neo·Geo Pocket***, versiones linkeables.



NOTICIAS - MARZO - NEWS

OTROS:

Atención! **Atlus** prepara para el 27 de Abril uno de los juegos más esperados de **PS2**: ***Primal Image***. En este singular juego, que nos recuerda mucho al ***Magical Date***, nuestra misión es sacar fotografías de impresionantes jovencitas que posarán como nosotros les digamos. El problema será que estas tendrán emociones y sentimientos y si las hacemos posar de un modo que ellas no quieran (nuestra misión es convencerlas) pondrán caras de tristeza y saldrán unas fotos que nadie nos comprará ni publicará. ¡¡¡QUIEROOO!!!



Muchos estamos de enhorabuena: ***Persona 2 ~ Eternal Punishment***, con el mismo *engine* que su predecesor (***Inncent Syn***) nos pone en el papel de *Amano Maya* (^^ Uy) para resolver los enigmas de una ciudad con 128 millones de habitantes y muchos rumores.

Lo que nos quedaba por ver: un simulador de director de orquesta... CON BATUTA Y TODO. ***MaestroMusic*** asaltará las tiendas en algún momento de este verano con un periférico especial.

Cuando muchos aun no acaban de creerse el potencial de la **X-Box** de **MicroSoft** nos asaltan noticias de oootra consola más: **Indrea L600E** de la misma marca **Indrea**. Este nuevo portento sorprende a propios y extraños por funcionar bajo ***Linux***, reproducir *Mp3*, 600 Mhz de procesador y un disco duro de 50 gigas. ¿Tanto necesitan estos norteamericanos, con todo el cariño, para jugar al ***Quake***?

Moola, ***Rainbow Islands*** se presenta en **WonderSwan** como una historia alternativa a la historia que ya todos conocemos.

Al fin alguien se atreve a hacer algo con lo que muchos llevamos siglos soñando. **Jaleco** prepara un juego que arrastra la mecánica de los *Beat´n Music Games* hasta el siempre sinónimo de cachondeo. ***Karaoke. Dream Audition*** saldrá para **PS2**.

Las ramificaciones norteamericanas de **Sega**, **Nintendo**, **E.A.** y **Yahoo** (el conocido motor de búsqueda) se han puesto de acuerdo para perseguir las ventas ilegales de productos relacionados con el videojuego a través de Internet.

Se ha comercializado para **D.C.** un juego consistente en una cantidad inmoral de adornos, sonidos y pitulinadas de ***Hello Kitty*** para decorar tus E-Mails de **DreamCast.**

Bandai ha anunciado la compatibilidad de varios de sus juegos más novedosos con el módem para teléfono móvil de **WonderSwan** (**WonderGate**). En ***Pocket Fighter*** podrás tanto bajar nuevas cartas de personajes (la lucha es por medio de cartas) como subir tus puntuaciones a un *ranking* mundial, y en ***Final Lap 2000*** podrás bajarte nuevos circuitos. Soberbio.

También se ha presentado el ***WonderWave*** que conectará la **Wonder Swan** a la **PlayStation**. Aquí tenéis la imagen que lo verifica...



Taito está desarrollando un nuevo y futurista juego de lucha 3D diseñado por *Leiji Matsumoto* (creador de ***Arcadia of my Youth***, ***Galaxy Express 999***...).

Parece que la desconocida **Sammy** será la que lance la continuación de clásico de **Human**: ***Twilight Syndrome 2*** verá la luz en Septiembre.

Bandai prepara SD ***Gundam G Generation III*** para **PSX**. Lo tendremos en las tiendas en verano y será compatible con el **Wonder Wave**, que permitirá el intercambio de datos con ***SD Gundam G Generation*** de ***Wonder Swan***.

SunSoft ultima ***Shanghai: The Four Elements*** para **PS2** que retomará el típico esquema del juego basado en el ***Mahjong*** con un sobrecogedor entorno 3D.

Nuevos títulos para la serie Simple 1500 que ya abarca la treintena de títulos siendo el último ***The Basketball 1 On 1 Plus***. Con un aspecto bastante atractivo y la posibilidad de hasta cuatro jugadores simultáneos.

Atlus no acaba de aclararse con la fecha de lanzamiento de su ambicioso RPG para GBC ***Megami Tensei: Devil Children Red Book / Black Book*** pero sí afirma que será antes del final de este año fiscal. No le perdáis la vista.

No es japonés. Muchos lo llaman el nuevo ***WipeOut*** para PSX2. ***NGEN Racing*** de **InfoGrames** presenta más de 40 naves, 5 ligas diferentes y bastantes novedades como para que empecéis a considerarlo una compra segura.

Macross Plus Game Edition, una nueva aparición de la saga en **PSX** con una inmensa variedad de modos de juego que van desde la *Split-Screen* al modo sin transformaciones.

A los *Pokemaniáticos* tal vez les haga ilusión saber que se ha confirmado una segunda película a estrenar este verano.

Y ahora una anécdota nacional: **Canal 40** (principales) TV, no contento con suprimir ***Game 40*** hace ya unos años, vuelve a la carga con su campaña de ridiculización de lo japonés. Nos estamos refiriendo al fichaje de un individuo apodado "El Japo" ataviado con rodetes y una camiseta con el logo de **Manga Video** que, sin tener ni idea de lo que las palabras "*manga*" o "*anime*" significan, se dedica a presentar, entre diarrea y diarrea mental, videos alemanes violentos que nada tienen que ver con Japón. ¿Por qué no se dedican sólo a sus ***punchin-punchin*** y demás ruidos y dejan de hacer el ridículo?.

Amano
amano_ai@retemail.es

ESPECIAL TOKYO GAME SHOW

Imágenes e información obtenida del noticiario IGN


Breath of Fire IV


Breath of Fire IV


Breath of Fire IV


Anuncio Coca-Cola



Anuncio Coca-Cola

Tokyo Game Show. ¿Quién no ha soñado estar ahí y echar un vistazo antes que nadie a las últimas novedades videolúdicas? El salón más prestigioso de este mundillo que es el nuestro ha abierto un año más sus puertas y como no tengo nada que hacer ahora mismo seré vuestro guía y juntos vamos a recorrer los pasillos a ver que clase de delicias se están cocinando para nuestras consolas.

Lo que a primera vista sorprende es que la mayoría de los juegos que nos encontramos son para **Saturn**. Ahem... perdónenme esta broma de mal gusto. Quería decir que son para **PS2** y **DC** lo que sólo puede significar una cosa: se acabaron los 32 bits. Bienvenidos a la nueva era, una era de leche y miel, de tarifa plana para Internet y de juegos originales a 1.500 Ptas. ¡OH! Pero esperen un momento. ¿He dicho que se acabaron los 32 bits? ¡Que descuido! ¿Que diría mi madre si supiera que dije eso? No amigos no se acabaron todavía los 32 bits o mejor dicho no se acabó UNA consola de 32 bits y cómo no podía ser se trata de nuestra querida **Saturn**. ¡Uy! Digo... **PlayStation**. Nuestra querida abuela 5 añera todavía vive y prueba de ello son los juegos que os comento a continuación.

Empezamos con ***Dragon Quest VII***. Ni más ni menos que el juego más esperado en Japón. No es para menos. La serie ***Dragon Quest*** es la más popular en cuanto a juegos de rol se refiere junto a los ***Final Fantasy*** y hace más de 5 años que no aparece ninguna secuela. Corría el rumor de que frente a una amenaza de suicidio colectivo de los fans de la sus-mencionada serie el presidente de **Enix** se vio obligado a dar a luz a este proyecto que ya está tocando a su fin. Los gráficos que se han podido apreciar en el **TGS** no son nada del otro mundo. Aunque los escenarios están en unas buenas 3D los personajes 2D parecen sacados de un juego de **Super Nintendo**. De la música no se ha escuchado casi nada y de la historia tampoco pero tratándose de **Enix** sólo se puede esperar lo mejor. En cuanto al modo de combate es bastante polémico. La perspectiva es de primera persona parecida a la de ***Phantasy Star 2*** de **Megadrive** para poneros un ejemplo. Y por lo visto los menús son transparentes y con numerosas opciones por lo que se esperan luchas repletas de estrategia y profundidad. El hecho de que se haya adoptado un sistema de clases (magos, guerreros, arqueros, etc.) contribuye también a esto. De todas formas siendo un ***Dragon Quest*** será un éxito en ventas pase lo que pase.

Seguimos con **Enix** que presenta 2 juegos más para **PlayStation**: ***Suzuki explosion*** que no vale la pena ser comentado y ***Blade Arts***. Sin ser una gran producción es interesante; se trata de un juego de acción en 3D con mucha espada y mucho *Z-targeting* al estilo ***Zelda 64***. Es rápido, manejable y sangriento pero sin exceso. No habrá que perderlo de vista.

Y ahora vamos con **Tecmo** que a parte de la segunda parte de su simulador de tetas para **DC** y **PS2** (***Dead or Alive 2***) presentaba una nueva entrega de su clon de **Pokemon**. Se llama ***Monster farm battle card*** y como indica su nombre el objetivo será buscar y hacerse con muchas muuuuchas cartas. Hay gente para todo...

Taito presentaba su título estrella para este año: ***Raycrisis***, que es la continuación del conocido ***Raystorm***. Un "shooter" al estilo ***Einhander*** mezclando 2D, 3D, efectos de luz y acción de un modo sobresaliente. Probablemente el mejor de su genero este año. También se podía echar un vistazo a la tercera entrega de ***Densha de Go!***, ***Kisya De Go!***, ***R/C De Go***, ***Space Invaders X***, ***Jet De Go!*** y ***Cosmo Warrior Zero***.
Especial mención se merece ***R/C De Go***. Se trata de un juego de carreras de coches teleguiados al estilo del ***Re-Volt*** de **Acclaim** pero con un juego de cámaras muy original. El jugador ve el coche alejándose y acercándose a él como si realmente tuviera el mando del coche en sus manos. Se utilizan los dos pads analógicos del **Dual Shock** para controlar el coche con una precisión impecable, y los gráficos están muy bien conseguidos. Una maravilla de simulador y una muy grata sorpresa por parte de **Taito**.

Ahora entramos en el stand de **Capcom** que nos obsequia con tres juegos más de **PS**. El primero es

ESPECIAL TOKYO GAME SHOW

Imágenes e información obtenida del noticiario IGN

Breath of Fire 4 y aunque el juego está todavía en pañales sorprende con unos gráficos impresionantes, con unos personajes en 2D muy conseguidos y unos escenarios preciosos como viene siendo habitual en los últimos *RPGs* de **PS**. No os cuento nada de la historia para que la descubráis por vosotros mismos y también porque el japonés es chino para mí (juego de palabras malo pero eficaz ^_^).

Luego tenemos la secuela de ***Rockman Dash*** o ***Megaman Legends*** según la franja horaria en la que estéis ^_^. Más bonito, mejor animado, más rápido pero sin grandes cambios por lo demás.

Y por último ***Gaia masterboard game*** que viene a ser una especie de ***Monopoly*** con algunas posibilidades más respecto a este último.

Otra gran compañía es **Namco** que tampoco se resigna a abandonar la **PS**. Se podía ver un video de ***Tales of eternia*** del que os hable hace algunos números de **Loading**. Los gráficos tenían mejor pinta y se sitúan a la altura de los grandes *RPGs*, y la animación es magnifica. Si la historia está a la altura sin duda tenemos otro gran clásico para nuestras estanterías.

Tampoco han sido olvidados los poseedores de la ***GunCon*** de **Namco**. Los afortunados poseedores de esta pistola podrán liarse a tiros con toda clase de cosas en ***OH! Bakyuun***. Un juego muy parecido a los ***Point Blank*** con un estilo de dibujos animados que sin llegar a forzar al limite nuestra consola es una adquisición obligada tanto por sus altas dosis de humor (sólo superadas por el mío propio ^_^) como por la escasez de este tipo de juegos en el mercado.

También se enseñaba el ***World Stadium 4*** (***International superstar soccer*** por estos lares) que ya ha salido en Japón y es probablemente el mejor juego de fútbol disponible para **PS**.

¿Y **Square Soft**? Mi compañía favorita y seguramente la de muchos de vosotros. Pues casi nada. Después del **Square Millennium** no es ninguna sorpresa que no hayan presentado nada o casi nada nuevo. Lo único relevante fue el anuncio de una campaña de publicidad conjunta con **Coca-Cola** para ***Final Fantasy 9***, en la que aparecerán los protagonistas de este último en anuncios de la bebida más famosa del mundo después del agua (para los que no sepan que es el agua sólo diré que no huele, no sabe pero que es un elemento esencial en nuestra vida ya que congelada puede ser mezclada con coca-cola y de hecho la bebida resultante si es mezclada con güisqui es un cubata... imprescindible los sábados por la noche).

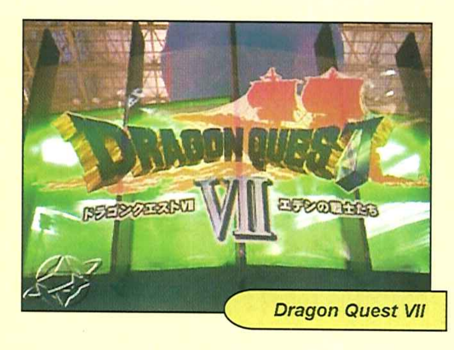
Sammy presentaba varios juegos de los cuales sólo interesan dos. El ***Colin Mac Rae 2*** más bonito, manejable y realista que su predecesor y otro juego de coches llamado ***WTC World Racing*** que es un simulador de carreras muy realista y de buena factura técnica que los aficionados seguramente apreciarán.

Hace menos de dos meses que la **PS2** ha salido al mercado y ya se presentaba una cantidad cuanto menos respetable de títulos con algunas autenticas joyas. Lo malo es que son pocas las grandes revelaciones. Eso es lo malo de tener tantos *Shows* y salones seguidos. Después del **PlayStation festival 2000** y del **Square Millennium** era desgraciadamente de esperar.

La compañía que más juegos nos tiene reservados es **Konami** y juegos malos no son. Vamos con los detalles.

Z.O.E es un juego que mezcla acción y aventura en un entorno futurístico lleno de Mechas, es decir, robots de gran tamaño manejados por seres humanos. Los robots tienen un aspecto soberbio y se desplazaban a velocidades de vértigo en el video que proyectaba **Konami**. Y eso que el juego todavía esta en la primera fase de desarrollo así que podemos esperar algo realmente espectacular como resultado final. Las escenas de combate tienen bastante parecido con el ***Virtual On*** de **Sega** pero el juego añade una historia que promete ser profunda y bastante dramática. Se trata de un chico de 14 años que ve su tierra natal, una colonia llamada *Antiria* en orbita alrededor de Júpiter, atacada por *ZOE* y sube a un robot para defenderla. Algo parecido al grandioso ***Xenogears*** de **SquareSoft**.

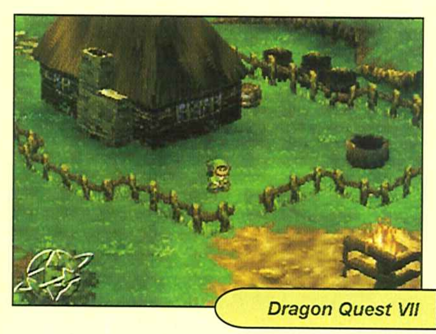
Pero si después de todo esto esperáis con impaciencia este juego para remataros os diré que el director de este ambicioso proyecto es el mismísimo *Hideo Kojima*. Y está segundado por el creador de *Tokimeki Memorial* y los diseñadores de ***Metal Gear Solid*** y ***Gundam***. Ni falta hace



Dragon Quest VII


Dragon Quest VII


Dragon Quest VII

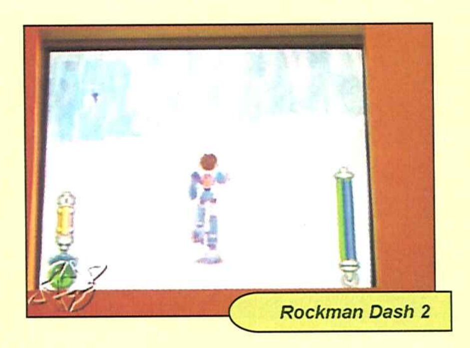

Dragon Quest VII



Gaia Board Game

ESPECIAL TOKYO GAME SHOW

Imágenes e información obtenida del noticiario IGN


Rockman Dash 2


Rockman Dash 2


Rockman Dash 2


Rockman Dash 2


Rockman Dash 2

deciros que seguiremos a este juego de muy cerca (ya le hemos colocado varios micrófonos y cámaras a ***Hideo*** pero creo recordar que la batería sólo les duraba 3 horas ^_^U ¡mosquis!).

Reiselied: Ephermal Fantasia es otro de los grandes juegos del salón. Cuenta con un entorno grafico muy rico en detalles y colorido y con un acabado muy bueno de los personajes. Del vídeo no se ha podido sacar gran cosa más aunque eso si, se nota que el sistema de juego no difiere en general de las grandes producciones como ***Grandia 2*** y similares.

Y ya que estamos con nombres raros pasamos a hablar de ***Day of Walpurgis***. Bueno, lo que se dice hablar no hay mucho que decir realmente. Sólo se sabe que la historia tiene sus orígenes en una leyenda alemana (de ahí el nombre) que cuenta que las brujas se reunen una vez al año en la cima de una montaña (probablemente para decidir que suegras admiten en su circulo selecto ^_^). Se vieron algunas imágenes y un cortísimo vídeo con voces en ingles lo cuál siempre es bueno ya que si nuestros amigos yanquis ven este juego en sus estanterías y si rezamos unas cuantas pregarias puede que lo traigan a España.

La ultima novedad de **Konami** es ***King of Red***. Un juego de estrategia que podría resumirse en una mezcla de ***Front Mision 3*** y ***Final Fantasy Tactics***. Otra vez gráficos sobresalientes y un sistema de juego profundo y divertido. Me estoy cansando de decir siempre lo mismo..A ver si **Konami** se decide a sacar bodrios que resulta más divertido comentarlos.

Jikkyou World Soccer 2000, ***Drummania***, ***Gradius III*** & ***IV***, ***Eisei Meijin IV*** y ***Mahjong Yarouze! 2***, eran juegos de menor calibre también presentes en el stand de **Konami**. Respectivamente un buen juego de fútbol, otro juego musical y el clásico juego de naves de **Konami**. Los dos últimos se los dejo a *Amano* a quien se le da mejor comentar este tipo de"japonesadas".

Pasamos a hablar de **SquareSoft**. **Square** no se ha dignado a dar más información sobre sus títulos menos relevantes como ***FFX*** y ***Bouncer*** y se centró sobre sus grandes mega producciones como lo son un juego de pressing, otro de carreras y para rematar uno de baseball ^_^UU. Pero no nos pongamos negativos porque esos títulos no tienen mala pinta. De hecho son muy buenos en sus respectivos géneros. Pero vayamos por partes:

Hands-On All Star Pro Wrestling es un juego de *pressing*, *wrestling*, *catch* o como quieras llamarlo. Para los que no sepan de que se trata os daré mi definición personal. Son unos cuantos tíos que suben a un ring y se lían a patadas, puñetazos, cabezazos y demás lindezas. Cualquiera con dos dedos de frente y dos ojos (bueno con uno basta) se da cuenta a los 2 minutos que los golpes son más falsos que un billete de 15.000 Ptas. Pero siempre hay gente amante del teatro a quien les gusta este tipo de sanas y educativas actividades. Y parece ser que los juegos se venden. **Square** se ha subido en el tren y nos ofrece este juego basado en la versión japonesa de este magnifico deporte. Y el resultado es la mejor versión habida de este tipo. Antes del salón ya sabíamos que los gráficos eran excepcionales. Muy realistas y con un acabado que nada tiene que envidiar a mi magnifico peinado (*al primero que se ría le hago un suplex. Es algo que duele mucho creedme*). Nos faltaba saber como se movían los luchadores y que tal respondían ante el mando. En cuanto a la animación el resultado es muy irregular. Cuando se trata de hacer una llave los movimientos son realmente fabulosos y los ángulos de cámara también pero cuando se están moviendo por el ring parecen rígidos y torpes y también se aprecian fallos en las colisiones. Una pierna que atraviesa una cuerda del ring y cosas similares. En cuanto al manejo de los luchadores sólo se necesitan 2 neuronas y unos cuantos dedos y lo tienes dominado. Si corrigen lo de las colisiones este juego se puede convertir en todo un clásico.

Driving With Emotion es sin duda el menos conseguido de los juegos de **PS2** de **Square** que os estoy comentando. Los gráficos no llegan a la altura de sus competidores más cercanos ***Ridge Racer V*** o ***Gran turismo 2000*** y cuando se coge el mando por primera vez uno da con cinco paredes de cada dos pero no es debido a un fallo del juego sino a los cubatas de más que te has bebido o a lo mejor es que este juego es un simulador y no un arcade en el fondo. Queda reservado para los expertos.

Y por último el *baseball*.
Gekikuukan Professional Baseball

Imágenes e información obtenida del noticiario IGN

se ha ganado la fama de ser el juego de deporte más vistoso de la historia. No es para menos. Si echáis un vistazo a las fotos podéis tener una buena idea de lo que os hablo pero si no habéis visto el juego en movimiento...os quedáis cortos, tan cortos como mi presupuesto de este mes.¿Cómo os lo diría? Yo personalmente aprecio tanto el baseball como las películas de ***Vandamme*** o sea que muy poco. Sin embargo tengo que admitir que este juego me ha dejado de piedra. Los pitchers, bateadores y demás atletas se mueven igual que en un partido real. Tanto que al final olvidas que es un juego y empiezas a aburrirte como en una verdadera retransmisión de un partido. El público está representado con sprites 2D pero no perjudica demasiado al ambiente del juego ya que las reacciones del publico son muy realistas. ¿Podéis creeros que los estadios hayan sido calcados con tal precisión que hasta se puede encontrar una publicidad de **Nintendo** entre las vallas? Sin comentarios ...

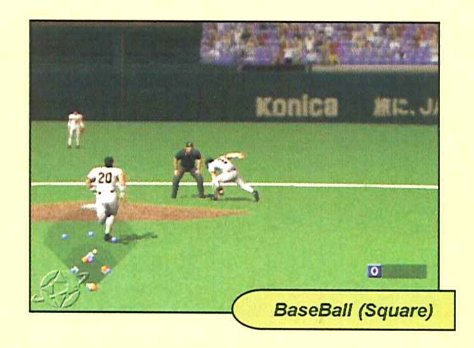
¿Y ***The Bouncer***?¿Dónde está? Pues aparte de un video de 10 segundos sólo había una gran pancarta diciendo algo cómo "ya veréis ***Bouncer*** en el **E3** y mientras tanto morios de asco" así que toca esperar. La misma suerte corrió ***FFX*** sólo que ni siquiera se sabe si saldrá en el **E3**. y para disculparse el "presi" de **Square** me ha dicho que pagará el viaje para ir al **E3** a todos los lectores de **Loading** y que de paso les regalará una **PS2** dedicada a cada uno y que si me mandáis un cheque de 20.000 Ptas puede que yo deje de soltar gilipolleces y me anime a seguir con el articulo...

Capcom que tan sólida gama tenía preparada para **PS** no tenía casi nada para **PS2**. Se presentaba el ya jugado y comentado ***SF EX3*** y se presentaba un video de ***Onimusha*** que ya ha sido distribuido ampliamente hace tiempo (¡el vídeo, no el juego! Ya quisieras tú...). ***Onimusha*** que tiene una pinta increíble es un ***Resident Evil*** con espadas, sangre, sangre, sangre y un poco más de sangre. Según algunas fuentes se podría presentar una demo que podría ser jugada en el **E3**. Ya os informaremos.

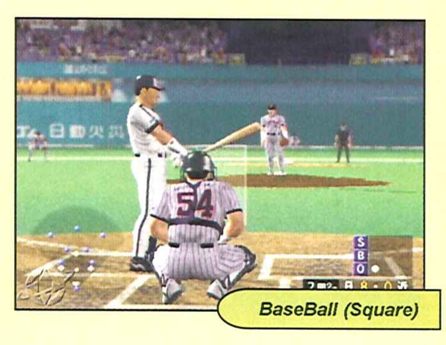
Veo algunos viciosillos que quieren saber algo más del simulador de tetas del que os hablé hace un rato. Mis disculpas a todos los fans de ***Dead or Alive*** que haya ofendido por este mote. Lo cierto es que ***Dead or Alive 2*** es mucho más que esto. ***DoA2*** es un auténtico juegazo de lucha que además de sus fantásticos gráficos cuenta con una innovadora parada que sirve para detener un golpe del oponente y aprovechar su debilidad momentánea para contraatacar. Y lo más importante de todo: cuenta en su plantilla con hermosas mujeres con tetas que se mueven un montón..UPS.. Lo he vuelto a hacer... en un principio se creía que este juego iba a salir exclusivamente para **DC** peeeero resulta que **Tecmo** sólo había firmado la exclusividad para **Sega** con respecto a los EE.UU. y sólo por un periodo de seis meses. No se que caras pondrían los **Sega**-maníacos cuando oyeron esto pero por si acaso **Tecmo** ha rematado la faena mejorándolo respecto a la versión **DC**. Primero el juego se basa en la edición **Millennium Edition** de la recreativa original la cuál incluye nueva ropa para los personajes e intros en tiempo real para los personajes más importantes. Además las intros en tiempo real que preceden los combates corren a 60 imágenes por segundo frente a los 30 de **DC**. En fin, dejando a parte esas pequeñeces el juego es evidentemente muy bueno y seguirá siendo el mejor juego de lucha de **PS2** durante un tiempo. Cómo curiosidad cabe destacar que la campaña publicitaria de **Tecmo** insistía sobre el hecho de que este título aparecía en formato **DVD** porque entre otras cosas los modelos hiper-detallados no cabían en un **CD** normal. Una de las tonterías más grandes que he oído en mi vida, sobre todo teniendo en cuenta que la versión arcade cabía en 138 *megas* justos.

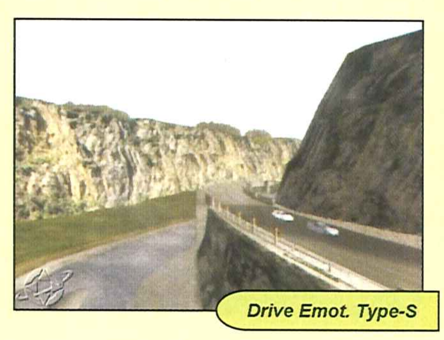
Namco decepcionó un poco al no presentar nada más que ***Tekken Tag Tournament*** el cuál ya salió en Japón el 30 de marzo. No me extenderé más sobre el tema.

From software parece haberse volcado por completo en el desarrollo para **PS2** ya que los cuatro títulos que exponían iban dirigidos a esta plataforma. Os estoy hablando de ***Evergrace***, ***Armored Core 2***, ***One/Fourth*** y ***Eternal Ring***. Sólo hubo novedades con respecto a estos dos últimos.
One/Fourth es otro de los títulos que aparecerá en formato **DVD**. El video que se podía ver en la feria resulta



BaseBall (Square)


BaseBall (Square)


Drive Emot. Type-S

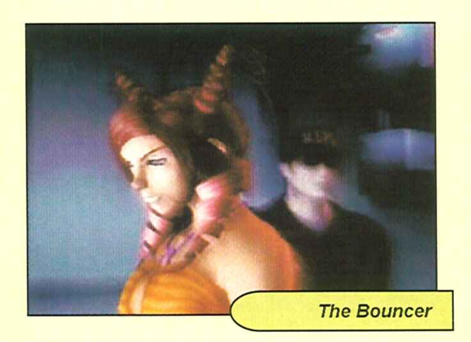


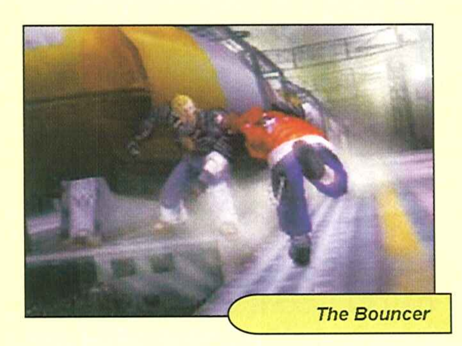
Drive Emot. Type-S

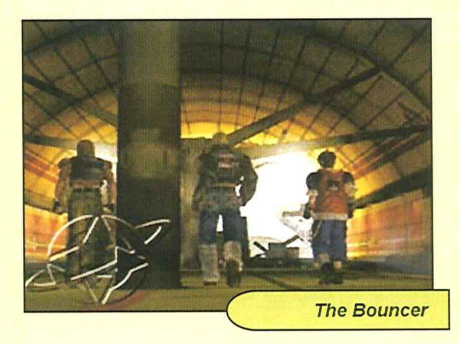

Onimusha (Capcom)

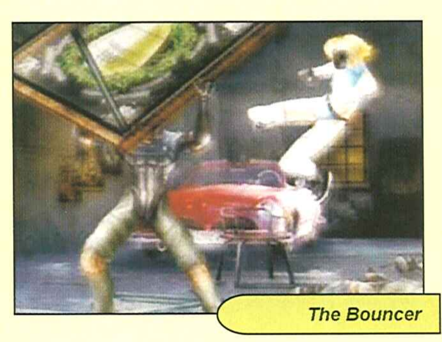
ESPECIAL TOKYO GAME SHOW

Imágenes e información obtenida del noticiario IGN


The Bouncer


The Bouncer


The Bouncer


The Bouncer



Primal Image

bastante explicito. Se trata de un *RPG* con un toque marcado de acción en el que dirigiremos a un pequeño grupo de aventureros cuyo numero puede alcanzar cuatro guerreros que se dedica a luchar contra un numero impresionante de enemigos en tiempo real con el objeto de realizar varias misiones, las cuales nos ayudarán a subir de nivel hasta alcanzar el necesario para afrontar el señor de las tinieblas que reside debajo de cierto castillo bla bla bla etc. Una historia sumamente original como habéis podido comprobar. Suena tan excitante que me estoy durmiendo. Menos mal que el juego cuenta con unos gráficos de buena factura y unos controles que dicen muy sencillos.

Evergrace se anuncia algo más prometedor. Se trata de otro *RPG* esta vez al estilo más clásico aunque sin los combates por turnos habituales. Algo más bien parecido al **Zelda** con unos personajes bien modelizados y unos decorados bastante bonitos aunque desgraciadamente dominados por el color naranja. A mí me gusta el color naranja tanto como las naranjas o en su defecto el zumo de naranja natural 100% exprimido directamente de las naranjas de color naranja porque desde luego si son azules no me fío... pero ¿cómo puede un *RPG* tener tanto color naranja dentro? En conclusión un juego que sin llegar a ser una gran producción seguramente calmará las ansias de los roleros por un tiempo (¡Vivan las naranjas!)

Y seguimos con las pequeñas compañías. **Idea Factory** presentaba ***Sky Surfer***. Un paracaidista que surca el cielo ayudándose con una plancha de surf y que tiene que hacer ciertos movimientos, combinaciones y otras virguerías. Muy parecido a ***Pilot Wings 64***.

Todos sabemos que el enorme potencial de **PS2** ha sido pensado especialmente para juegos de *Mahjong*, *shogi* y billar. Por esa razón tres de los cuatro titulos de **ASCII** cubrían este tema. Pero también estuvieron programando un juego llamado ***Surf Rodeo***. Un juego de surf. Entretenido, nada revolucionario pero entretenido.

Los fanáticos de juegos musicales están de enhorabuena. **Jaleco** sólo se dedica a esto por el momento. A parte del ***Stepping selection*** (tambien conocido como el juego de *Britney Spears*) que está ya muy visto presentaban ***Rock'n Megastage***, al estilo guitar freaks. Me encanta ver este tipo de juegos en los *stands*. Ver a los japoneses bailando así tan serios es un autentico placer.

Imagineer enseñaba ***Wild Wild Racing***, ***Aquaqua***, ***Might and Magic***, ***Rally Hard*** y ***Typhoon***. Respectivamente un juego de carreras, una versión del ***Wetrix*** (puzzle), un juego de rol al estilo **PC**, otro juego de carreras y un simulador aéreo. Destaca ***Might and Magic*** por sus gráficos muy conseguidos. Zombis, dragones y todo tipo de criaturas se enfrentarán a nosotros como es habitual en este tipo de juegos. Y se podrá interactuar con más de 200 personajes.

Takara no ha muerto y da el salto a la nueva generación de consolas con ***Choro Q High Grade*** que no presenta muchas diferencias con sus precedentes entregas para **PS**. Más bonito, con más coches en pantalla y poco más. Lo típico.

Atlus por fin presenta algo realmente original. El objetivo de ***Primal Image*** es tomar fotografías de unas preciosas chicas poligonales que te hacen lamentar no ser tu tambien virtual. ¿He dicho que las chicas eran muy guapas? ¿Y que los polígonos no se les notan? ¿Y que están muy buenas? Y que como pille a una yo...yo...mejor dejo de hablar de este juego. Sólo decir que aparte del morbo que tiene no hay gran cosa. Ah. Se me olvidaba decirlo: ¡la vín que güenas que tan!

Koei no pierde el tiempo y después de ***Kessen*** nos trae ***Shin Sangoku Musou***. Este último está basado en la serie ***Romance of the Three Kingdoms***. ¿Os acordáis de las escenas de batallas de ***Kessen***? Pues ***SSM*** os permitirá tomar parte activa en esas mismas batallas. Con más de dos docenas de enemigos y aliados luchando en pantalla. Y gráficamente es realmente impresionante. Puede que sea el juego que más aprovecha las posibilidades de **PS2** por el momento. La demo tenía bastantes fallos, sobre todo respecto a las colisiones y a la inteligencia artificial de los enemigos pero seguramente se solucionarán en la versión final. Y definitivamente resulta muy divertido liarse a espadazos con todo lo que nos rodea, sea enemigo o aliado. La carne

Imágenes e información obtenida del noticiario IGN

es carne y la sangre de los dos campos es roja. Sangre roja...miam miam. ¡¡Mataaaaar!!

Kadokawa Shoten. ¿Os suena? ¿No? ¿Y ***Lunar***? ¿Eso si verdad? Pues los distribuidores de esta joya han vuelto a la carga con 5 títulos aunque sólo uno de ellos es para **PS2**. Se trata de ***Orphen: Sorceress Stabber*** y naturalmente es un *RPG*. El sistema de juego se aleja del tradicional combate por turnos y se acerca más a ***Evergrace*** en este aspecto. Gráficamente es un poco inferior a otros como el mencionado ***Evergrace*** o ***Reiselied*** de **Konami** y presentaba algunas ralentizaciones en el **TGS** pero tampoco es dramático. Buenas texturas y unos personajes bien modelados. Puede ser una muy grata sorpresa conociendo los antecedentes de sus autores.

Holas holitas viciosillos. Si no habéis tenido bastante con ***Primal Image*** estáis de enhorabuena porque los chicos de **Enix** nos tienen reservado ***Love Story***. Otro juego polémico cuyos protagonistas son chicas otra vez. Pero esta vez son de verdad (bueno puede que algunas tetas sean sintéticas pero ya se me entiende). Chicas japonesas algo calientes. ¿Hasta que punto? No se sabe con exactitud pero desde luego mooooola. No se si se incluirán fotos en este reportaje pero como de todas formas os haréis con este juego cueste lo que cueste tampoco es un drama. ¿Tiene alguna importancia la historia? No lo se ni me importa ^_^

Sony decepcionó bastante al no ofrecer nuevos datos sobre ***Gran Turismo 2000***. la única novedad fue ***TVDJ*** antes conocido como ***Be On Edge***. Un ***Beatmania*** muy adictivo tanto por su mecánica como por sus controles y cuyo único punto negativo pueden ser las músicas algo simplonas.

Y ahora pasamos a algo nuevo. ¿Que se está cociendo para **DC**? ¿Logrará **Sega** dar la vuelta a la tortilla de **Sony**? ¿Cuál es el verdadero nombre de los *apaches*? Voy a intentar contestar a algunas de esas preguntas.

Phantasy Star Online. Uno de los platos fuertes para **DC** y del **TGS** en general. El **Sonic Team** de **Sega** se ha esforzado mucho para poder presentar una versión operacional a todos los asistentes. La apariencia del juego deja sin aliento. Magníficos escenarios, personajes y enemigos todo muy al estilo de los anteriores **PS**. Pero lo más importante es el aspecto multijugador de esta entrega. La unidad de (¡cómpralo!) tiempo en juego será medida en *Beats*. Este sistema desarrollado por **Swatch** permite establecer una hora estándar en todo el mundo. Por ejemplo cuando son 150 *beats* en estados unidos tambien lo son en Japón, España, Granada, la faz oscura de la luna y en el planeta *Vegeta*. Eso os ahorrará molestos cálculos a la hora de quedar con vuestro compañero japonés o mi compañera sueca. En el **TGS** estaban jugando 3 (¡cómpralo!) jugadores conectados y un cuarto jugador controlado por la maquina. La comunicación entre ellos esta representada en el juego con unas burbujas o como se llamen al estilo tebeo que consigue muy buenos resultados y elimina las confusiones. Ah y otra cosa que hay que señalar es que no importa la versión del juego que tengas, todas son compatibles entre ellas. No se si eso valdrá para Europa pero nuestro amigos americanos podrán jugar con japoneses. Además (¡cómpralo!) no sólo tendréis que recurrir a ayuda ajena para los combates sino que hay obstáculos que uno no puede sortear sólo y cosas por el estilo. En el sistema de combate se nota una ruptura con los anteriores **PS** ya que las luchas transcurren en tiempo real. Puede que los fans se sientan algo defraudados pero es que el mundo multijugador tiene sus reglas y personalmente lo prefiero así. Entre los puntos negativos se ha notado mucha linealidad en el transcurso de la demo. Espero que la versión final no sea igual de monótona. ¿Más puntos negativos? La verdad es que no encuentro ninguno. Para concluir sólo diré una cosa: ¡cómpralo!

Seguiremos con **Sega** un buen rato os lo aviso y no es para menos. Yo nunca fui **Sega**-maníaco (más bien lo contrario) pero tengo que reconocer que esta compañía me ha impresionado. Veamos que más regalos tienen para nosotros.

Una de las razones por las que me gustaría darle un beso al presidente de **Sega** es ***Jet Set Radio*** (la otra es que es tan taaaan sexy *^_^*). Este juego



Tekken Tag Tourn.


Tekken Tag Tourn.



Tekken Tag Tourn.



Tekken Tag Tourn.


Primal Image

ESPECIAL TOKYO GAME SHOW

Imágenes e información obtenida del noticiario IGN



ZOE (Konami)


Evergrace


Evergrace


Evergrace


Evergrace

es una especie de mezcla entre ***Crazy Taxi*** y ***Tony hawk*** con una ligera dosis de las persecuciones de ***Need for Speed***. Perteneces a un grupo de jóvenes chicos rebeldes que viven en la ciudad imaginaria de *Tokyoto* a quienes les gusta ir a toda velocidad por la ciudad sobre sus *skateboards* o "esquateboar" y van por ahí decorando paredes a base de *sprays* y compitiendo con otras bandas de jóvenes delincuentes maleducados en carreras con algún que otro objetivo (si es que los jóvenes de hoy son un desastre. De mis tiempos..). Siendo programado por **Sega** es lógico que el juego aprovecha de una manera sobresaliente el potencial de la **DC** pero es que encima de eso nos ofrece un entorno de una profundidad y flexibilidad realmente asombrosas. Con habilidad puedes llegar a meterte en todas partes, hasta puedes llegar a los tejados. ¿Para que sigo comentando este juego si todos ya sabéis que tiene un buen control, buenos gráficos y altísimas dosis de diversión? De todas formas en breve tendréis una preview completa de esta maravilla.

Seguimos con **Sega** y su *RPG* ***Eternal Arcadia***. Fabuloso, maravilloso, leproso (UPS..). Se me agotan los adjetivos de lo bueno que es. Pero vayamos por partes. Unos gráficos muy trabajados en todos los sentidos. Los personajes están conseguidos que dan miedo con una capacidad emocional y expresiva única y los escenarios son tan bellos y vivos con sus chimeneas expulsando humo, las aspas de los molinos girando, la gente moviéndose y todo eso en tiempo real con una solidez impresionante. Cuando entras en una casa las paredes se vuelven transparentes y así sigues teniendo una buena imagen del mundo que te rodea. Algo que puede parecer segundario pero que no lo es ya que gracias a eso se reducen los tiempos de carga. Vamos, que me he "emocionao" y todo. ¿Para que os voy a hablar del mundo fuera de la ciudad? Una obra de arte en movimiento con unos efectos visuales de transparencias, luces y demás que no se como describir. Pero todo esto se acaba al entrar en combate. ¡Y que combates! Pero me dicen por ahí que esto no es una preview y que ya me he pasado con el tamaño de este párrafo. Bueno, ya sabéis, un clásico.

Por culpa de **Eternal Arcadia** voy a tener que resumir la información sobre ***Napple Tail***. Este juego de plataformas que se parece entre otros a ***Klonoa*** o ***Pandemonium*** sencillamente los deja por los suelos. El jugador se mueve en un mundo en 2.5D y puede ser ayudado por ciertos animales que te puedes llevar contigo y que pueden desde transformarse en trampolines o multiplicar la fuerza de tus ataques entre otras cosas. Otro clásico...

Sega tetris Online es un ***tetris*** que puede ser jugado con otra persona vía Internet. Punto.

El verdadero nombre de los apaches es *Hench*.

Animaster es otro juego que aprovecha la fiebre ***Pokemon-Monster Rancher*** y similares. Se trata principalmente de entrenar criaturas durantes semanas para luego hacerlas competir en una carrera a ver si ganas. Bonitos monstruos y un motor sobresaliente que hace que las carreras se vean a 60 frames por segundo sea cual sea el numero de monstruos en pantalla.

Samba de Amigo es una recreativa ya famosa en Japón y que llega a **DC** con todo su atractivo. Para los que no hayan oído hablar del juego sencillamente se trata de agitar unas maracas (ya sabéis, esas cosas en forma de botellitas que al agitarlas producen un sonido de ¿chasqueo? No se como describirlo). Otro juego muy divertido que añade a la versión original un montón de minijuegos y modos de juego como por ejemplo uno de "copiar el ritmo" a la ***Parappa the rapper***.

Y por último ***Rent a Hero*** que ya ha sido cubierto por la revista y seguirá siéndolo hasta su salida. Un juegazo más...

Sega presentaba la ***DreamEye***, una *webcam* para la **DC** que hará posibles videoconferencias o simplemente capturar fotos que después podrás adjuntar a tus emails o incluso mandarlos a teléfonos móviles. No te hagas ilusiones, eso no podrás hacerlo en España antes de mucho tiempo. Otro proyecto de **Sega** consiste en conectar en red vía fibra óptica a varios salones recreativos en Tokio y más tarde por todo Japón.

ESPECIAL TOKYO GAME SHOW

Imágenes e información obtenida del noticiario IGN



Phantasy Star On-Line

¡Increíble! ¡Fantástico! ¡Impresionante! Ninguna de esas palabras define al segundo título de **Namco** para **DC**. ***Mr Driller*** es un puzzle tipo tetris en el que deberemos procurar que el *sprite* que se mueve no le falte aire para respirar. Pero resulta infinitamente más divertido dejarle morir y luego tirar este juego por la ventana. No entiendo a **Namco**...

Se ha visto poco del ***Metal Max*** de **ASCII**. Este clásico de **Nes** y **Snes** llega a **DC** y por el vídeo que se ha podido ver, resulta interesante. Pero no es suficiente para juzgarlo. Nos quedaremos a la espera de más información.

Capcom es uno de los pilares sobre los que descansa **DC** y como muestra de apoyo prepara la conversión de ***Power Stone 2*** desde la placa **Naomi**. Los personajes conservan ese estilo *anime* que les caracterizaba en la primera entrega con mucho colorido, una animación perfecta y 60 imágenes por segundo sin ralentizarse lo más mínimo. Ya pueden jugar 4 jugadores simultáneamente en unos decorados tan llenos de accesorios, armas de todo tipo (hasta un tanque) y con grados de ínteractuación nunca vistos en un juego de lucha. Además traerá algunas opciones más como una sala donde intercambiar objetos, mini juegos etc. Otra maravilla para **DC**.

Kadokawa Shoten (los que publicaron ***Lunar*** chaval, a ver si entrenamos más nuestra memoria) sacará un juego de estrategia basado en la popular serie de *anime* ***Record of Lodoss War***. El juego tiene buena pinta y seguro que saldrá en breve en nuestras páginas si no lo ha hecho ya. A ver si incluyen las músicas originales que son sin duda lo mejor de ***Lodoss***.

Nec-IC esta desarrollando ***Monster Breed*** y sólo tenemos algunas imágenes y como yo no quiero mentiros fieles lectores y admiradores míos la verdad es que no me interesa lo más mínimo este juego así que como los fanáticos de la saga ya saben de que va...para los otros diré que es otro clon de ***Pokemon***.

Crave, una compañía formada por ex-miembros de **AM2** nos trae ***Tokio Extreme Racer 2***. Un juego de carreras donde competiremos de una manera un tanto inusual contra otro coche. Tenemos una barra que se vacía progresivamente en el momento en el que el adversario nos adelanta y cuando llega a zero hemos perdido el round. Los coches parecen de verdad y los cientos de kilómetros de circuitos sacados de lugares reales cuentan con un texturado muy bueno. La apariencia general del juego es para haceros una idea comparable a la de ***Ridge Racer V*** para **PS2**. Se notan una pocas ralentizaciones cuando hay muchos coches en pantalla pero es posible que corrijan este fallo en la versión completa y podamos disfrutar sin límites de las 60 imágenes por segundo que logra el juego.

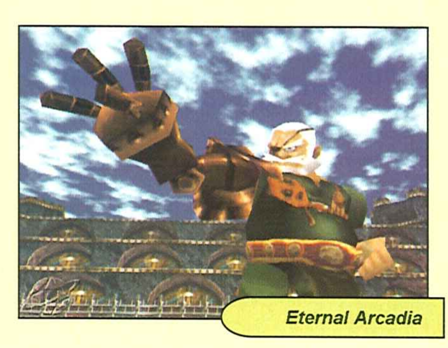
Bizzare Creations no se quedan atrás cuando se trata de coches y ***Metropolis Street Racer*** nada tiene que envidiar a los más grandes. De hecho incluso los supera en lo que se refiere a escenarios. Sencillamente los más realistas jamás vistos en un juego de este tipo. Claro está que debes vivir en Tokio, Londres y similares para comprobarlo ya que son esas y algunas más localidades en las que podrás conducir tu coche. Sea contra la máquina, contra ti mismo en el modo fantasma o contra un amigo gracias al muy conseguido modo de pantalla compartida. En todos los casos no bajarás de las 60 imágenes por segundo y lograrás hacerte rápidamente con los controles que son una mezcla de ***Sega GT*** y ***Ridge Racer***. El volante de **DC** no tiene excusa para quedarse en las estanterías.

Colorín colorado el **TGS** ya se ha acabado y si os he dejado más impacientes y frustrados me alegro porque soy muy malo y me gusta haceros sufrir. Podéis insultarme cuanto queráis en **#frikilandia** o por e-mail.

Gozu
gozu@hotmail.com



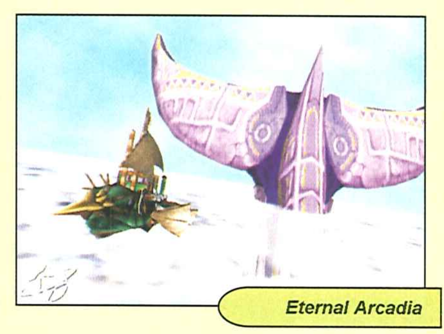
Eternal Arcadia



Eternal Arcadia



Eternal Arcadia



Eternal Arcadia



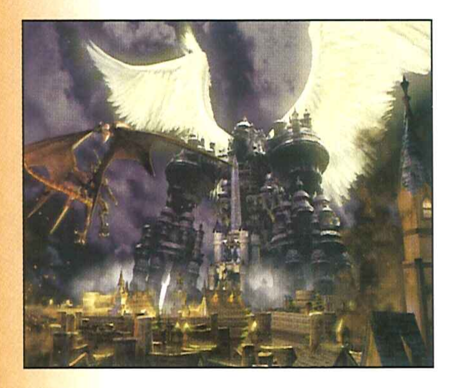
Eternal Arcadia

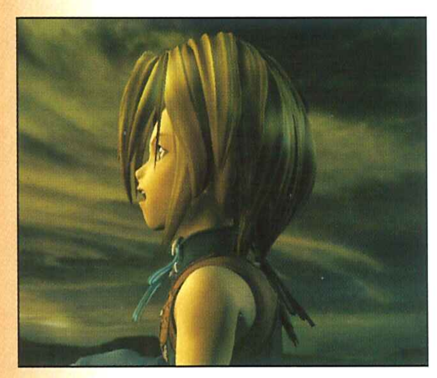


Continuamos con los nuevos datos y puestas al día sobre ***Final Fantasy IX***. Entre los nuevos datos quizá el más significativo es que... ¡ya sabemos su fecha de lanzamiento!. Atención todos, tenéis que apuntar el día 19 de julio de este mismo año (el 2000, para los despistadillos) como el día en que los japoneses tendrán en sus manos su ansiada copia de ***FFIX*** después de hacer cola de varios días en las puertas de las tiendas niponas. En España tendremos que esperar hasta el día... 'veteasabertu' para disfrutar de nuestra versión traducida.

Como veis ya tenemos el logotipo que va a poder verse en la preciosa caja de la edición final del juego, donde aparece un cristal mágico. El argumento de los cristales ya fue usado en anteriores entregas de los ***Final Fantasy*** como una de las bases de la historia, así que el logo nos hace entender que en esta ocasión tendrá mayor relevancia.

Por ahora se conocen tres de los personajes principales con toda exactitud (físico, papel en la historia...) Que son los siguientes:





JITAN TRIBAUL: Es un ladrón de un gremio de ladrones muy conocidos, tiene 16 años y una personalidad radiante que hace que cualquier persona se sienta feliz con tan sólo su sonrisa. Sin embargo, es un pillín y muy mujeriego. Está armado con una daga y viste de forma un poco afrancesada. La verdad es que tiene un físico un poco afeminado.

BIBI ALNITIA: Es un mago oscuro de gran poder, poder que le fue atribuido a sus 9 años por derecho. Es muy amigo de *Jitan* y de carácter débil. Recuerda un poco a *Orco*, el personaje cómico de ***He-Man***. Todavía no se conoce muy claramente como será su personalidad e imaginamos que las armas serán su propia magia.

EDWARD STEINER: Es un caballero de 33 años que trabaja para un reino de *Alexandria* y una princesa de la cual todavía no se conoce el nombre. Tiene una personalidad muy seria pero es posible que todo el papel de cabeza de chorlito y cómico recaiga en él (sus ojos con grandes pestañas me recuerdan al inspector *Norigata* de ***Lupin the 3th*** ^_^) . Va armado con una enorme espada y ataviado con una armadura no muy seductora.

Parece que la historia se verá relacionada en un principio con la princesa a quien sirve *Steiner*, y de quien puede ser que el protagonista esté enamorado. Se pondrán a nuestra disposición 8 personajes principales que podremos controlar durante el juego. Naturalmente en la totalidad de la historia se verán muchísimos más caracteres que conseguirán un guión bien elaborado. Existirán una gran variedad de criaturas que no tienen porque ser enemigos (en ocasiones los monstruos más feos podrían convertirse en aliados).

Según los datos, un dragón negro influirá mucho en la historia, y quizás más en la ultima parte del juego; es posible que guarde los cristales mágicos del poder. Pese a que tiene apariencia de dragón bueno (posee alas blancas) en el fondo tendrá un corazón oscuro.

Continuando con los edificios voladores (recordemos el jardín de la octava entrega) un gran castillo flotante influirá notablemente, quizás siendo asaltado por *Jitan* ;).

Amano Yoshitaka vuelve a ser el ilustrador oficial sustituyendo a *Tetsuya Nomura* que fue el ilustrador de ***Final Fantasy VII*** y ***VIII***. Este extraño dibujante fue quien adornó las entregas anteriores a la séptima parte, y visto que el juego quiere rememorar un poco aquellos primeros pasitos de la saga no es raro que volvieran a pensar en él. Después de todo vemos que el ilustrador del cual vimos las primeras y fantásticas imágenes del juego no será el que acompañe las ilustraciones originales del juego.

Parece ser que pese a desarrollarse en mundos y con personajes distintos, el guión de ***Final Fantasy IX*** y el de la futura película van a tener muchos puntos en común.

Según parece, en el apartado técnico se subsanaron algunos problemas que impedían dar un aspecto totalmente en *SD* (*Super Deformed*) en ***FFVII*** (como por ejemplo que la espada de *Cloud* atravesara la cabeza **^_^U**) pero seguramente viendo los vídeos e ilustraciones, durante los combates tendrán el aspecto esterilizado al igual que en la séptima parte. Sobre las luchas aumenta la cantidad de personajes a controlar a la vez en 1, así que tendremos a 4 luchadores para poder así realizar más estrategias y arrasar con más facilidad a los enemigos (bueno, supongo que los enemigos aumentaran su dificultad, que si no... pobrecitos **^_^**).

La vida media del juego se calcula en unas 40 horas, pero naturalmente necesitarás muchísimo más tiempo si quieres terminar ***Final Fantasy IX*** con todas las armas, magias y demás cosillas que aparezcan en todo el mapeado. Por cierto, se dice que pese a utilizar todas las técnicas de animación empleadas en los videos de las dos anteriores entregas, en esta parte no se le va a dar tanta importancia para así poder ofrecer más horas de juego. Así mismo, se tiene pensado no ocupar tanto tiempo en las animaciones de explosiones, magias e invocaciones para que el juego se vuelva más dinámico (eso está muy bien, que en la octava parte ya cansaba ver tanta invocación seguida...)

Mangafan
mangafan@teleline.es

BREATH OF FIRE IV



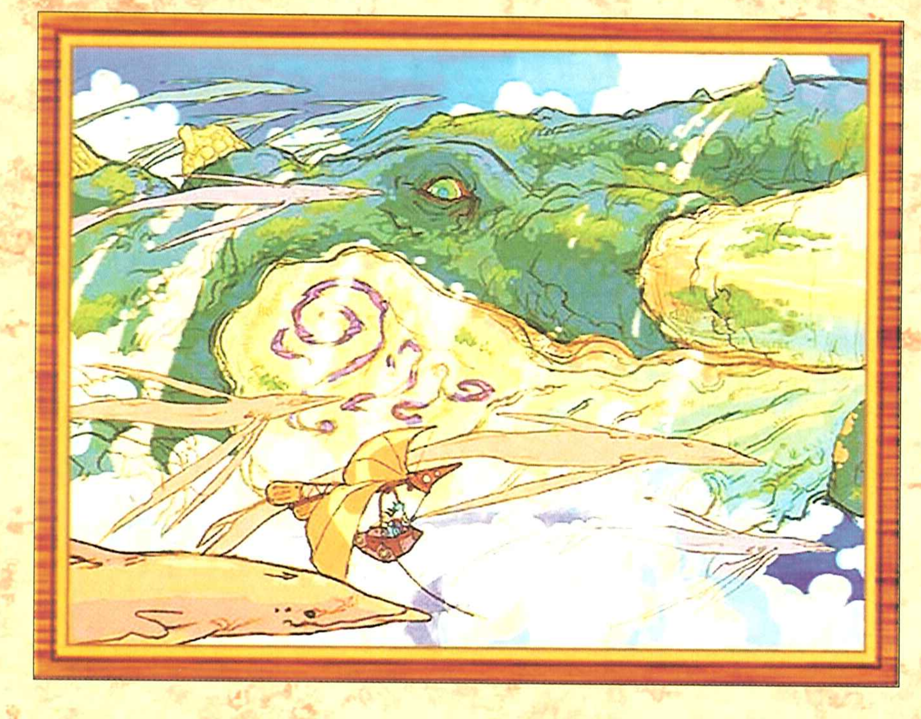
Dos entregas para Super Nintendo, una tercera para PlayStation... y ahora, nuevamente para la consola de Sony, Capcom está a punto de bombardearnos con el nuevo y esperado *Breath of Fire 4*.

Las promesas de **Capcom** para este título son muchas. Las nuevas encarnaciones de *Ryu* y *Nina* (algo similar a las apariciones de *Cid* en la serie ***Final Fantasy***) seguirán en la línea de toda la saga: *Nina* será la princesa de *Windia* y el heróico *Ryu* tendrá de nuevo su llamativo pelo azul, además de poder transformarse en dragón. Pero claro, todo gira alrededor de un nuevo argumento, a cuyo desarrollo se le han añadido nuevos elementos, tanto técnicos como jugables. En un principio, la misión de *Nina* será la de encontrar a su hermana perdida, mientras que lo que tenga que hacer *Ryu* por el momento no ha sido desvelado. Otros personajes que podremos encontrar serán *Scias* (un anciano mercenario), *Cray* (patriarca de *Woren*) y *Master* (el personaje misterioso de turno, enfundado por un conjuro en una armadura que lo hace parecer un robot). La aventura se desarrollará a través (y más allá) de dos continentes, los cuales están separados por un océano de lodo.



En lo referente a los combates, elemento esencial donde los haya en los *RPGs*, la compañía nipona ha creado un nuevo sistema en el cual podremos combinar movimientos encadenados que pertenezcan a uno de los cuatro elementos que tendremos a nuestra disposición (tierra, aire, fuego y agua). O sea, que los ataques de idéntico elemento podrán trabajar juntos. Por ejemplo, podremos encadenar tres movimientos de fuego, los cuales en una secuencia circular los podremos volver a enlazar con los siguientes movimientos-elementos correspondientes: los movimientos de fuego enlazan con los de viento, los de viento con los de agua, los de agua con los de tierra y los de tierra enlazan con los de fuego. Por ahora, con respecto a la creación de estos combos no sabemos el tipo de beneficio que reportará a la jugabilidad, aunque desde luego, formar uno gordo de estos tiene pinta de causar mucho daño. Bueno... ¿lo he explicado bien ^_^?





Los gráficos serán de lo más bonito que podamos encontrarnos en este tipo de juegos, muy coquetos, y según los chicos de **Capcom**, cada personaje tendrá ni más ni menos que la impresionante cifra de tres mil *frames* de animación. Además, los programadores han incluido la posibilidad de poder usar uno de tantos periféricos para juegos de pesca en las nuevas secuencias que *Ryu* y su caña protagonizarán, minijuegos que siempre han tenido gran aceptación entre los fans de la saga. Ya me imagino en próximos *RPGs* que tendremos que tener desde el volante hasta la *G-Con* enchufadas a la consola...

Breath of Fire 4 hará su aparición esta misma primavera en el país del sol naciente, y en los EEUU este verano. Esperemos que el buen hacer de **Capcom** llegue a nuestras tierras, como ya hiciesen la segunda y tercera entrega de esta gran saga. De todos modos, si no llega aquí, ya estamos acostumbrados a jugarlos en inglés :P.

Spidey
joserparker@retemail.es

SHENMUE

LA SEGUNDA ENTREGA YA ESTÁ EN CAMINO...

Como prometió *Yu Suzuki*, pronto tendremos en nuestras manos la segunda parte del que se está convirtiendo por el momento en el juego bandera de **Dreamcast**.

La serie, ya bastante definida de antemano por los autores, consta de varios episodios de los cuales el primero, *Yokosuna*, lo podemos disfrutar en el primer ***Shenmue***. Y digo esto ya que, aunque parezca que no hago más que resaltar lo obvio diciendo que la primera parte es el primer episodio, ***Shenmue 2*** incluirá ni más ni menos que los cuatro siguientes, o sea, los capítulos dos al cinco.

Esta vez *Ryo*, nuestro personaje, va mucho más allá de su pueblo natal en Japón en la búsqueda del asesino de su padre. Ni más ni menos que viviremos la aventura en Hong Kong a través de los cuatro episodios que disfrutaremos en esta entrega. Curiosamente, todos los diálogos de la versión japonesa van a estar en mandarín (o sea, uno de los dialectos hablados en China), con los subtítulos en japonés. Todo esto no hace más que dar al juego una sensación de realismo tan absoluta y total que hasta **Sega** se ha arriesgado a dar un paso tan extremadamente bizarro en el software lúdico como es el doblar las voces en un idioma no japonés. Lo que no sabemos es como **Sega of America** va a arreglar esta innovadora forma de presentar la situación. ¡Crucemos los dedos!

De nuevo disfrutaremos del sistema *Full Reactive Eyes Entertainment*, sistema tan innovador como genial. Este estilo de juego diseñado por **AM2** nos introduce en lo que podríamos llamar "forma de vida virtual", en la que la prácticamente total libertad de movimientos hacen que el desarrollo sea de todo menos lineal. Todo ello gracias a un poderoso motor 3D que ha visto incrementado su rendimiento con respecto a la anterior entrega. La totalidad de la población que veamos por las tierras chinas que visitaremos en nuestras pesquisas tendrán su rutina diaria, con su vida propia reflejada con grandísimo acierto, al igual que hacían los habitantes de *Yokosuna* en el primer ***Shenmue***. Este detalle de vida virtual no lo habíamos visto tan conseguido desde los tiempos del magnífico ***Lure of the Tempress*** de **Revolution Software**. Así mismo, detalles como la total interacción, las escenas de lucha, la aleatoriedad del tiempo atmosférico y el absoluto desarrollo en tiempo real, además del brutal apartado técnico y los infinitos detalles de los que presumirá, harán de este ***Shenmue 2*** otra pieza elemental en el panorama lúdico actual, en conjunto del todo simbiótico con la primera parte. Y desde luego, con una saga como ésta, no hay excusa para no adquirir una **Dreamcast**.

Con esta saga, *Yu Suzuki* se añade a la lista de genios del videojuego. Algo que ya intentase, aunque en menor medida, en los tiempos de ***Virtua Fighter*** y ***Daytona Usa***, pero que ahora, con ***Shenmue*** y sus *add ons* ha conseguido sin lugar a dudas. Por fortuna, y según lo planeado, tendremos ***Shenmue*** para rato, puesto que el jefe de **AM2** ya ha confirmado una tercera entrega. Para alucine del personal, hay en cartera ni más ni menos que veinte capítulos...

Spidey
joserparker@retemail.es







Alone in the DARK

Alone in the Dark era aquel juego que **Infogrames** lanzaría ya hace algunos años para ordenadores **PC** y compatibles. El juego se desarrollaba en su totalidad en una enorme casa (más bien una mansión) con vistas a ninguna parte y que era capaz de poner los nervios de punta al más pintado. Teníamos que introducirnos en esa casa para averiguar todos los misterios que entrañaba, y donde éramos atacados por infinidad de monstruos. El juego contaba con unos decorados pregenerados por ordenador donde se superponían unos personajes poligonales bastante rudimentarios que encajaban perfectamente con las perspectivas que pretendían hacernos ver.

Parece que la idea le gustó a **Capcom**, pues algunos años después lanzaría la primera entrega del que en Japón se llamaría ***Biohazard,*** y en el resto del mundo se conocería como ***Resident Evil***. En esta ocasión **Capcom** supo combinar mejor la atmósfera de suspense y terror, con unos gráficos más detallados, música ambiental de auténtica película de terror y un guión de lujo. Y es que mucha gente no sabe o no quiere creer que los principios de ***Resident Evil*** están en un juego europeo (más concretamente francés) como ***Alone in the Dark***.

Han pasado varios y fracasados intentos por parte de los señores de **Infogrames** en el intento de hacer una adaptación para consolas, como un *remake* para **Saturn** y **Playstation** de su tercera entrega para **PC**, en la que se mejoraban bastante la sobriedad de los gráficos incluyendo texturas en los personajes.

Ahora la compañía francesa vuelve a la carga con una secuela de ***Alone in the Dark*** para **Dreamcast**, haciendo borrón y cuenta nueva. Esta vez no es ningún *remake*, y tampoco parece que pretenda seguir ninguna historia anterior, pues en el título vemos que no hace mención de que sea una cuarta parte o secuela de ningún otro (ni siquiera a través de un subtítulo), pero eso sí, quiere mantener la base de terror, oscuridad y el motor de juego que en el original.

Solo en la oscuridad, muy solo te encuentras en todo momento jugando a esta nueva entrega para la consola de 128 bits de **Sega**. La sensación de oscuridad reinante en todo el juego está soberbiamente conseguida, haciendo que tengamos miedo de ver lo que podemos encontrarnos en las zonas que no vemos nada. De hecho, en gran parte del juego tendremos que ayudarnos de una linterna, y es en ese momento cuando notamos lo trabajados que están todos y cada uno de los decorados, con miles de detallitos que hacen que te rías de muchos de los rivales en este tipo de *horror aventures*.



El diseño de los monstruos llega a la altura del resto del juego. Los hay grandes, pequeños, de muchos tipos de razas, colores, y todos ellos con unos movimientos de gran realismo que rozan casi la perfección.

El juego incluye una gran cantidad de secuencias de vídeo que en ocasiones se mezclan perfectamente con el desarrollo del juego, y que le dan más solidez a los momentos de mayor dramatismo de la historia.

En este juego hasta el personaje principal da miedo. Es frío, calculador y de aspecto tétrico. Según los programadores la aventura pretende tener unos personajes con una personalidad ambiciosa, dementes, neuróticos y con miedos psicológicos (unas joyas que cualquier madre desearía tener, vamos) y que pretenden dar más miedo si cabe al espectador/jugón.

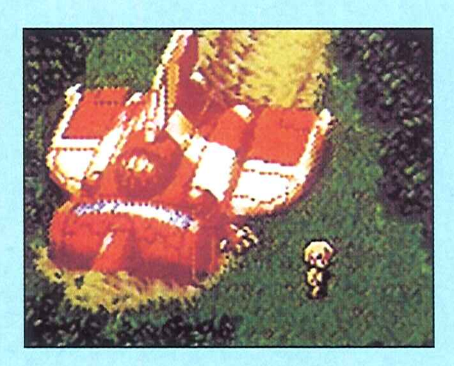
Este es un título prometedor para cualquier fan de los *horror games*, y con gran seguridad de aparecer en España (no se sabe si incluso traducido al castellano) en los próximos meses, así que tenéis que estar atentos a vuestra tienda de videojuegos favorita.

Si tenéis una **Dreamcast** éste es un titulo que no debéis dejar escapar, por ser un título europeo (que no sólo de japonesadas vive el *otaku* ^o^) de gran calidad, gran guión, impecable ambientación... o si no, correréis el riesgo de morir solos en la oscuridad...



Mangafan
mangafan@teleline.es

STAR OCEAN: BLUE SPHERE





Enix, compañía bastante conocida por los usuarios hispanos sobre todo gracias a **Nintendo España** por joyas como ***Illusion of Time*** o ***Terranigma***, vuelve a la carga después del impresionante ***Valkyrie Profile*** con la tercera entrega de una saga que ha despertado una gran admiración por parte de todos los aficionados a los buenos *RPGs*: ***Star Ocean***.

El soporte afortunado en esta ocasión es la portátil **Game Boy Color** (aunque será compatible con nuestras queridas y clásicas **Game Boys**), con lo cual cada entrega de esta saga se ha presentado en diferentes aparatos, como han sido **Super Famicom** y **PlayStation** para las respectivas primera y segunda parte. Hay que decir que ésta no es la tercera parte, ya que ésta misma la está desarrollando **Tri-Ace** para la poderosa **PlayStation 2**. ***Star Ocean Blue Sphere*** por lo visto expande la historia de la segunda parte, personajes incluidos.

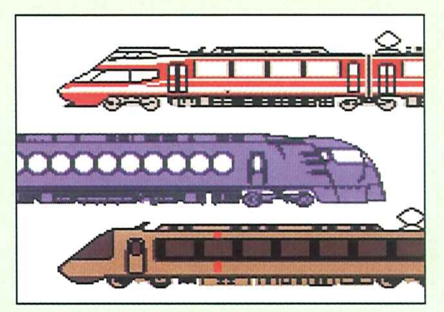
Una de las grandes innovaciones que atesorará este ***Blue Sphere*** es la introducción de un modo de batalla para dos jugadores a través del *link cable*, lo cual aparte de viciarnos como *pokemones* borrachos en estos combates, alargará la vida del juego de sobremanera.

Pues bien, tocando un poco lo referente a la historia, ***Star Ocean Blue Sphere*** comienza un par de años después del final de ***Star Ocean Second Story***, con *Cloud* (*Claude*) *Kenny* y *Rena Lanford* retornando a la acción, en la cual encontrarán por lo menos a doce personajes que nos serán familiares de la anterior aventura, como pueden ser *Chisato*, *Dias* o *Leon*, retomando nuevamente todo ese ambiente que mezcla tanto fantasía como ciencia-ficción. Del mismo modo, nos volveremos a encontrar con el mismo sistema de combate que en el ***Second Story*** de **PlayStation**, lo que ellos llaman H*alf Realtime Battles*, con *partys* de hasta tres personajes.

Tras haber obtenido unas ventas más que aceptables en el mercado americano, es de suponer que, tras su salida en Japón este próximo verano, lo veamos occidentalizado. Se juega el ánimo y las ganas de los fans por un nuevo y grandísimo juego de rol en la gran pequeña de **Nintendo**, además del cariño que les tenemos a los adorables protagonistas que muy, muy pronto tendremos en nuestras manos... ¡literalmente!

Spidey
joserparker@retemail.es







Nos encontramos ante una versión para **GameBoy** y **GBColo**r del popular simulador de conducción de ferrocarriles de la mítica *Taito* que en esta ocasión nos llega de la mano de *Coconuts Japan Entertainment* y que del original no guarda otra licencia que no sea las buenas vibraciones que un producto que a tanto ignorante occidental hace carcajear.

Es difícil entender el carisma que algo tan cotidiano como un jueguecito de trenes puede llegar a tener entre el populacho japonés hasta que un día se lo ense as a uno que no tiene “ni papa” de videojuegos y empieza a se alar y a soltar berridos cuando reconoce el puestecillo en el que su primo vendía *O-Bento* (estuches de comida variada).

Si bien ha sido imposible volcar en un cartucho de **GB** algo tan característico como los recorridos reales y los detalles de las estaciones del original de *Taito* pero esta carencia es compensada en este divertimento portátil con un divertido modo de juego en el que conduciremos ya no solo los característicos trenes con sus dos modos de dificultad sino que además dispondremos de un modo en el que conduciremos...UN METRO.

La mecánica de este ***Pocket Densha*** es similar y las reglas las mismas y, aunque algunas de las restricciones del modo sobre la superficie (como ciertos incrementos de velocidad que nos quitaban tanto tiempo como emoción), tiene el handicap de lo poco atractivo que resulta contemplar un paisaje casi tan negro y vacía como el cerebro de ciertos periodistas y locutorcillos de esos que todos sabemos y que solo saben ganarse el pan poniendo a parir sin razón a los videojuegos (*se me nota resentido por tanta estupidez? ¬_¬*).

Pulsando “abajo” con nuestra máquina en punto muerto iremos disminuyendo la potencia del freno y, cuando este llegue a cero, irá aumentando la del acelerador. Tan simple como manejar el ascensor de casa (*o más, porque el de la mía... ^o^*). Todo esto con un dise o exquisito y divertido que nos acompaña desde que vemos al primer SuperDeformed con su banderita hasta los impagables bordes de la versión de **SuperGameBoy** sin olvidar un cuidado aspecto sonoro en el que hecho en falta el inolvidable pitido del tren con el que anunciamos un desnivel...ay...que recuerdos.

Amano
amano_ai@retemail.es





Algo histórico en el mundo de los videojuegos ha ocurrido: **Sega** ha lanzado un juego para **Game Boy**... ¡una consola de **Nintendo**! Bueno, un hecho de esta índole en la compañía japonesa no ocurría desde los tiempos en los que basaron su primer ***Wonder Boy*** en el añejo ***Adventure Island*** de **Hudson Soft**, pero claro, eran otros tiempos... Ahora, **Sega**, en plena política de expansión comercial (y aprovechando que en el presente momento no tiene en el mercado ninguna consola portátil), por fin está realizando juegos para otras consolas, como ha empezado a demostrar con ***Puyo Pop*** y ***Sonic*** para **Neo Geo Pocket** o con este ***Sakura Taisen*** para la pequeña de la familia **Nintendo**.

Desarrollado por **Media Factory**, ***Sakura Taisen GB*** presenta un nuevo capítulo en esta saga de *strategy RPG*. Así pues, tanto la mecánica como el aspecto visual del juego no disimulan en absoluto su procedencia, pues todos los elementos de ***Sakura Taisen*** están presentes en esta nueva entrega. Aunque claro, obviamente **Game Boy Color** no puede mostrarnos las escenas anime en *FMV* de los juegos de **Saturn** y **Dreamcast**, y eso está compensado con los excelentes gráficos de los que hace gala el juego, detallados como pocas veces hemos podido ver en esta portátil, sobre todo aprovechando que la mayoría de las veces tendremos en pantalla imágenes pseudo estáticas, que no limitan a los programadores a la hora de colorear tanto como cuando están trabajando con *sprites*.



Para los seguidores de la saga de **Red Company**, el cambio argumental más fuerte será el que el protagonismo en esta ocasión no recaiga en el líder de *Hanagumi*, *Oogami*, sino en un desconocido recluta *Hanagumi* (aún así, *Oogami* aparece como un personaje no jugable). Una curiosa adición en ***Sakura Taisen GB*** es que podremos conseguir códigos especiales, los cuales podremos introducir en nuestra **Dreamcast** en el genial ***Sakura Taisen 3*** para poder abrir nuevas escenas y diversos detalles más.



El lanzamiento se prevé para la presente primavera, pero no hay nada dicho sobre la posibilidad de que lo podamos ver en algún idioma no japonés. Aunque es bastante probable que tarde o temprano veamos fuera de Japón alguna entrega de ***Sakura Taisen*** para **Dreamcast** traducida como mínimo al inglés, se ve un poco oscuro el que esta versión **Game Boy** se acerque, puesto que el mercado para esta consola en occidente más bien parece basarse en infinitas versiones de penosos juegos **Disney** ¬_¬... En fin, seguiremos informando.



Spidey
joserparker@retemail.es





Todo apunta a que esta nueva entrega de la saga poligonal de ***Megaman*** va a ser la mejor que se ha visto hasta ahora. Sobretodo si tenemos en cuenta que todos aquellos "fallos" que se vieron en el ***Rockman Dash 1*** y en el ***Tron Ni Kobun*** (aunque no sea especificamente de la saga cuenta como uno de ellos) están totalmente arreglados. Los sprites no fallarán, los pixels no se verán y tendrá una fluidez mejor que cualquier juego visto hasta ahora. Esto promete, ¿verdad?





Si es que estos señores de **Capcom** cuando quieren lo hacen bien. Bueno, no es que lo hayan hecho mal hasta ahora, pero se notaba cierta dejadez en según que aspectos gráficos. Esperemos que todo este vaticinio sea cierto y que para cuando se publique esta *preview* tengamos el juego completo en las manos, porque ahora tan sólo podemos juzgar por una demo y un montón de imágenes.

Lo que sí sabemos con seguridad es el tema que tratarán esta vez y es ni más ni menos que el rapto de *Roll*. Parece ser que la "buena" de *Tron* ha sido tocada por *Cupido* nada más conocer a *Megaman* y como la chica es un poco celosa ha raptado a su compañera para que se cambie de grupo y pueda estar junto a él. Como *Megaman* no tiene un pelo de tonto rechaza el trato y *Tron*, muy cabreada, intenta una y otra vez derrotarle para que se venga con ella a la fuerza. Esto es más o menos la línea general que se ha podido sacar de la demo y espero que no la cambien porque son unas risas las escenas sentimentales entre *Tron* y *Megaman* ^_^.





Otra noticia de mucho interés aunque no afecte mucho a los jugones de **PSX** es que la **Nintendo 64** va a ser bendecida en Otoño con su versión especial del ***Rockman Dash*** (***Megaman Legends***). Como es de suponer funcionará con el cartucho de 4 megas y los gráficos 3D se verán de fruta madre.

Ahora el upgrade de las armas va a ser algo más difícil, porque antes se limitaba a pillar dinero y más dinero. Esta vez necesitaremos según que objetos para aumentar el poder de las armas. Esperemos que no los escondan mucho, aunque prefiero esto a estar toda una noche recolectando dinero.

En cuanto a las horas de juego y eso pues os digo que será igual o más largo que el 1. Y a mi al menos me costó mucho sacarlo todo y pasarme el segundo nivel de dificultad. Muchas horas de insomnio son esas :). Lo que eso me lleva a tener una pregunta en mi mente: ¿Serán 1 CD o 2 la nueva entrega de *Megaman*? Y esto me lleva a otra pregunta: ¿Llevará demos de los nuevos lanzamientos del año 2000? Yo voto porque si a las dos.

Y para finalizar os dejo con estas preciosas imágenes del juego que son una maravilla. El juego promete de veras, y lo descubriremos juntos en la futura *Review* del juego.

Rockman
jlopez@encomix.es



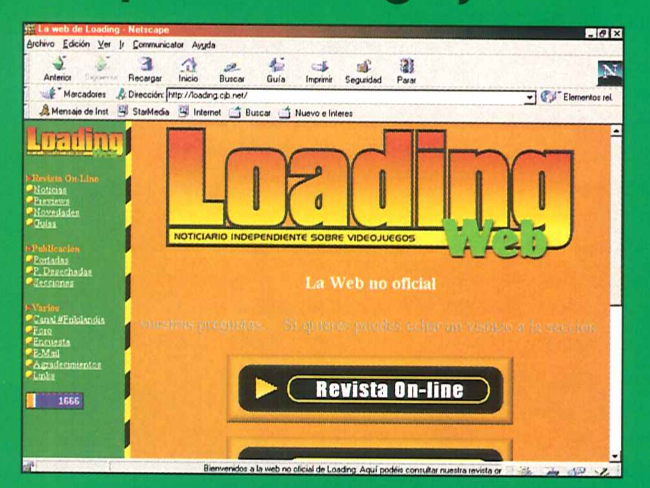


NO SEAS EL ÚLTIMO EN ENTERARTE DE TODO...

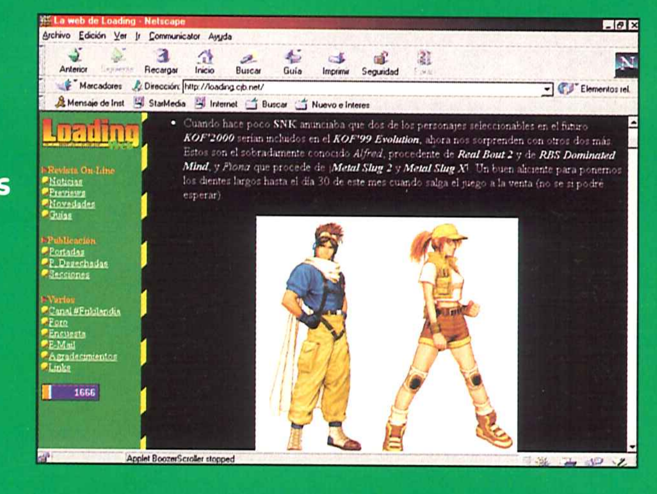
Loading Web

NOTICIARIO INDEPENDIENTE SOBRE VIDEOJUEGOS

http://loading.cjb.net



Tomando como base nuestra publicación, se ha creado una web no oficial destinada a ofrecer una visión imparcial sobre el mundo de los videojuegos. Loading Web tiene como finalidad llegar hasta el público que, como vosotros, lectores habituales, busca algo más...



En ella podréis encontrar una sección de noticias de actualidad, acompañadas por reportajes de los juegos más interesantes del mercado de importación que han aparecido, o tienen fecha próxima (no se tratan de los mismos artículos que aparecen en la revista).



Además, podréis ver antes que nadie las portadas de todos los números aparecidos y los que estén en desarrollo, así como un repaso a las cubiertas desechadas.

¡Ah! Si eres de los que adoran la interactividad, puedes rellenar la encuesta o participar en el foro abierto...



RHAPSODY
the Adventures of Puppet Princess





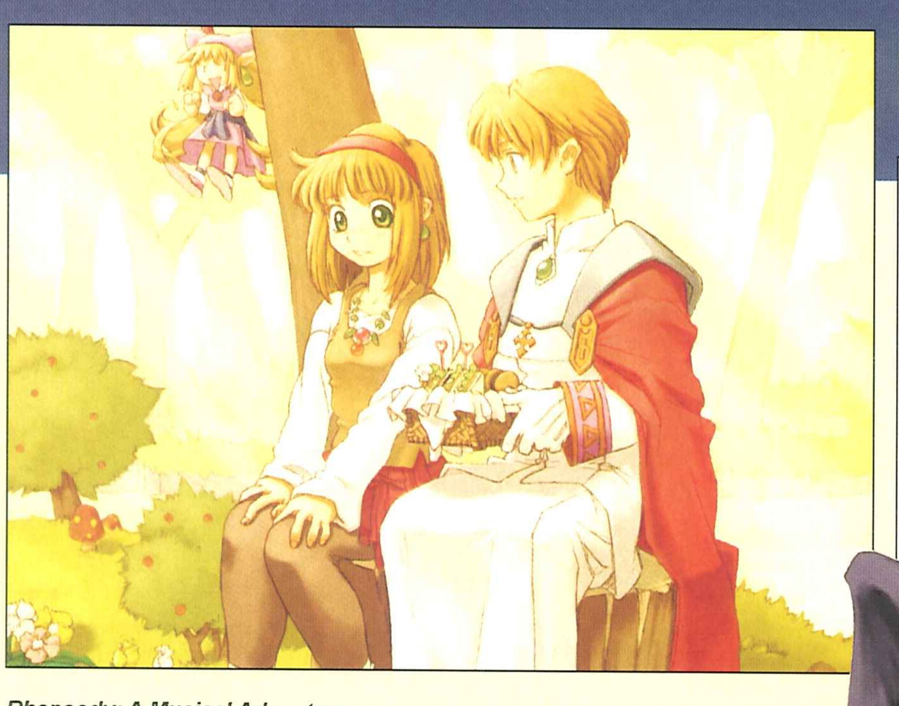
Lejos de títulos de guiones apoteósicos, donde el mundo puede quedar destruido por culpa de un malo maloso, donde los personajes tienen problemas psicológicos al más puro estilo ***Serial Experiment Lain***, donde la historia de amor llega a ser tan dulce y empalagosa que daría dolor de barriga hasta a *Corin Tellado*... nos llegan algunos títulos de corte totalmente divertido y desenfadado. Entre este tipo de *RPG´s* podemos encontrar maravillas como ***Poporogue***, que ya va por su segunda entrega y tiene anunciada una tercera para ***Playstation 2***, o ***Rhapsody***, el titulo de reciente aparición en el país nipón, que nos ocupa hoy unas lineas en **Loading**.

Si bien la simpatía que despide este juego por cada uno de sus poros es uno de los puntos a tener en cuenta, otro sin duda es el fantástico ilustrador que ha querido dotar a sus personajes de una elegancia fuera de lo común, y que sus artes gráficas no sólo adornan, si no que embellecen todo el juego y una maravillosa banda sonora que lo acompaña y que es una de las principales bazas de la historia.

El que en Japón adquiere el nombre de ***Marl Ookoku Ningyo Hime: The Adventure of Puppet Princess*** en Estados Unidos pasará a llamarse







Rhapsody: A Musical Adventure, y que según las ultimas noticias el juego va a obsequiar un CD exclusivo con la banda sonora al completo incluyendo las canciones que serán traducidas al ingles (las mismas que incluirá la versión americana de el juego) y en su lengua original japonesa, o al menos eso es lo que anuncia la pagina *web* oficial de **Atlus**. Además, quizás interese saber que en el país del sol naciente editaron dos versiones del juego, una normal y otra especial con un segundo CD de regalo y que según parece era un *omake* (algo parecido a un "como se hizo").

El juego cuenta la historia de *Cornet Espoir*, una chica de 16 años con la extraña habilidad de hablar con la marionetas, y su mejor amigo, *Kururu*, una marioneta hada. Un día *Cornet Espoir* y *Kururu* inventigan en el Bosque Mágico buscando *Enotium* y una sustancia que da vida a los titeres cuando son atacados por la bruja *Myao* (vaya, parece un maullido **=^_^=**) y su mascota dragón, pero justo en el momento crucial son salvados por el guapisimo príncipe *Ferdinand*.

Cornet Espoir se enamora inmediatamente de *Ferdinand* (ooooh, que bonitoooo *^_^*) cuando éste cura sus heridas, y está decide visitarle en el baile del próximo cumpleaños del príncipe. Pero existe un problema con el nombre de *Marjoly*. Ésta se presenta como contrincante de *Espoir* en el camino del corazón del príncipe. Durante el transcurso del baile la malvada pero enamorada *Marjoly* transformará al *Ferdinand* en piedra y se largará con viento fresco llevándose consigo la estatua.

Tras el asombro, *Cornet* no encuentra más que una profunda tristeza, pero se sobrepone al averiguar que existen unas piedras magicas llamadas "las Piedras-Corazón" y que pueden devolver a la normalidad al príncipe *Ferdinand*. Tras esto la adorable *Cornet* emprende un viaje en busca de las susodichas piedras.

Durante el juego podremos hacer uso de los poderes de *Cornet* sobre las marionetas, de hecho debemos hacerlo, pues es su principal fuente de poder. Durante el transcurso del juego podemos hacernos con una gran cantidad de marionetas de las cuales podemos hacer uso durante los combates llegando hasta a poder controlar un total de 16 a la vez.

La variedad de marionetas es elevada, dragones como *Flare*, los hermanos *Eggmen*, *KnightSpawn* (una marioneta demonio)... y un gran número de tipos distintos de marionetas (magos, guerreros, curanderos...) Con sus habilidades y debilidades puedes formar un enorme número de estrategias con las que derrotar a quien se ponga por delante.

El acontecimiento de los combates es, como en muchos *RPG*, totalmente aleatoria, mientras caminas por el mapa y paras cada momento para luchar. El desarrollo de tales combates es el clásico de los *RPGs* Estratégicos, dividiendo el escenario en sectores (como un tablero de ajedrez) en el que podremos hacer varias acciones, como movernos, acatar, efectuar magias... Naturalmente cada personaje tiene sus propios rangos de ataque, defensa y movimiento. Por ejemplo, con un personaje podemos avanzar dos cuadrados en un sólo turno, pero con otros quizás cuatro; alguien quizás sólo pueda hacer frente a un enemigo en un combate cuerpo a cuerpo, mientras que quizás otro lo pueda hacer a varios cuadros de distancia.

Los combates de **Rhapsody: A Musical Adventure** rozan la locura.



Ataques en los que una lluvia de pasteles de todos colores y sabores y hamburguesas caen desde el cielo para aplastar el enemigo y acabar con él son comunes. Naturalmente la simpatía del juego no le hace perder en nada el sentido estratégico y la diversión que puede llegar a hacernos pasar unos ratos realmente maravillosos.

Los personajes del juego son, como ya he dicho, uno de los puntos fuertes del juego; bonitos, simpáticos y que se hacen querer, un punto a favor del maravilloso dibujante. Los decorados al igual que en el ***Leyend of Mana*** o ***Yoshi´s Island*** están dibujados a mano con deliciosos tonos pastel (si sufres de bulimia o eres diabético es posible que no puedas soportar el juego ^_^) que hasta dan ganas de comerselos de cuatro bocados.

Recientemente se puso en Japón a disposición del publico un disco *omake* que habla y demuestra que se está trabajando actualmente en una secuela. Nosotros aquí estaremos muy atentos a su aparición.

Sólo deciros que si queréis saber mas del juego sólo tenéis que ver los videos que se incluyen en el CD de **Loading** (y que deberían de estar a no ser que se le olvidase a *MrKarate* **^_^**)

Este es otro de esos títulos de dudosa aparición en nuestro mercado europeo y que es imprescindible en cualquier estantería de los aficionados a los buenos *RPG*, y más si son como éste que derrocha simpatía por todos los poros. Desde luego nuestro mercado no sabe ni piensa explotar el fenómeno de los *Rolling Playing Games*, uno de los géneros video-jugables que más fans tiene en Japón y Estados Unidos, y que en Europa y más concretamente en España está pegando cada vez más fuerte. Todo esto lo demostráis vosotros mismos con vuestros comentarios en el canal ***#frikilandia*** y los *e-mails* que recibo donde cada vez más sois los que preguntáis por *RPG´s*.

Triste, muy triste está el panorama español del *RPG*...

Mangafan
mangafan@teleline.es



ESTO Y MUCHO MAS EN



SHOPING COMPUTER GAMES S.L.

LO DIFICIL NO ES SER LOS PRIMEROS SI NO SABER MANTENERSE

ESPECIALISTA EN VIDEO JUEGOS DE IMPORTACION 128BITS

HACEMOS DISTRIBUCION A TIENDAS
INTERESADOS PEDIR CATALOGO
ENVIOS A TODA ESPAÑA
24H
PRECIOS CON 16% IVA INCLUIDO









CHIP DE 4 SOLDADURAS
(INCLULLE INSTALACION)
PRECIO:10.000PTS

PRECIO:7300PTS







CONECTA TU DUAL SHOCK DE PSX
A TU DREAMCAST

IDEAL PARA
JUEGOS DE LUCHA
PRECIO:7.000PTS





MANDOS MILENIUM 2000
PRECIO:5.800PTS

MEMORY CARD 4M
(INCLULLE CABLE)
PRECIO:5.800PTS





RAYMAN2
PRECIO:8000PTS



DEAD OR ALIVE 2
PRECIO:11.000



KING OF FIGHTER 99
EVOLUTION
PRECIO:10.500PTS



MARVEL
VS
CAPCOM2
PRECIO:10500



PUZZLE BOBBLE 4
PRECIO:6.000PTS



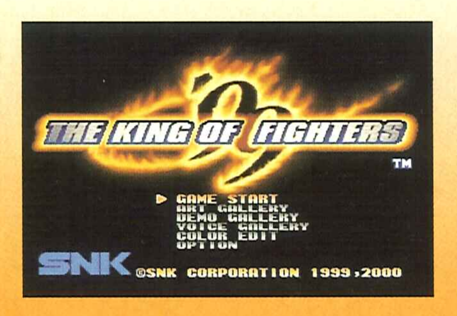
VIRTUA COP2
PRECIO:7.000PTS

PASEO PUJADAS Nº27
C.P(08018)

TEL/FAX:934864192
BARCELONA













The King of Fighters'99 **en su versión para Playstation vio la luz justo una semana antes de la aparición de su versión mejorada para la consola reina en los juegos de lucha en 2D y 3D: Dreamcast. SNK pensaría que esta era una buena estrategia ya que nadie que tenga una DC se iba a rebajar a adquirir la versión PSX pudiendo obtener por el mismo precio la otra.**

Poco queda ya a estas alturas que no se haya dicho o comentado del juego de **SNK** y compañía, así que voy a centrarme exclusivamente en las deficiencias que ha adquirido el juego en su paso a una plataforma técnicamente inferior en el manejo de las 2D, así como en las novedades que la compañía de Osaka ha añadido para compensar al usuario.

Antes de nada hay que decir que si estás acostumbrado a jugar a cualquiera de las otras 3 versiones existentes (**MVS**, **Neo-Geo CD** o **DC**) te vas a llevar la desilusión de tu vida cuando veas el espantoso recorte de frames de animación que el juego a sufrido. Esto se nota sobretodo en los personajes que hacen su aparición por primera vez en un **KOF** para **PSX**, es decir los que más animación tienen: *K'*, *Whip*, etc. Pero el que se lleva la palma en recorte de frames es **Krizalid** (me refiero a su segunda fase), su presentación es ridícula, parece que el traje se le quema a trompicones. Eso por no decir el *super* en el que te lleva a una esquina y te suelta una sarta de mamporros; aquí son 2 imágenes alternándose a gran velocidad que intentan hacernos creer que está pegando en varios puntos del cuerpo del rival.

Precisamente este recorte de animación, que como ya sabréis es debido al único mega de memoria *RAM* del que dispone la **PSX** para manejar 2D, provoca algunos bugs (fallos) extras en el juego, aparte de los que ya tenía. Así a veces un combo que se supone que no debería conectar cierto golpe lo conecta, y a la inversa.

Y hablando de bugs, los señores de **SNK** ni se han molestado en corregir los fallos que ya tenía la versión **MVS**, por poner un ejemplo: si pegamos a *Ryo* un golpe fuerte en la cara, pasa pocas veces, pero si se da el caso llegaréis a oír gritar a *Ryo* con una voz algo "afeminada".

Uno de los fallos que lleva arrastrando la saga *KOF* en **PSX** desde su primera entrega son las voces. Están todas 'resampleadas' a 11025 Hz (una calidad horrible, menos mal que con las músicas no hacen lo mismo...); además de esto no se escuchan al mismo nivel que la música, incluso más flojo, cuando se supone que tendría que ser al revés. Jugando parece que los personajes hablen a lo lejos y con una especie de reverberación. ¿Por que harán esto los señores de **SNK**?. **Capcom** no baja la calidad de los samples en ninguno de sus juegos para **PSX**...

Bueno voy a empezar a comentar las cosas positivas del juego que a estas alturas os vais a llegar a pensar que todo es malo.

Para empezar y al igual que la versión **Neo-Geo CD** el juego incluye una variada galería de ilustraciones, en este caso se ha añadido una galería extra con ilustraciones a todo color, algunas realmente buenas, y otras de un gusto pésimo. En esta galería encontraremos una serie de imágenes ocultas que nos serán desveladas si logramos acabar el juego con ciertos personajes igual que ya pasara en el **KOF'97** para sacar algunos finales. Así por ejemplo si derrotamos a *Krizalid* con *Xiang Fei*, *Mary*, *Mai* y *Terry* aparecerá la ilustración correspondiente al *Fatal Fury All Stars Team*.

En la galería de *unused arts* podremos ver algunos de los bocetos de personajes que se descartaron para esta entrega; algunos de ellos superan incluso a la versión final, como puede

ser el caso de *K'*. Además también se incluyen personajes que fueron descartados, algunos por suerte y otros por desgracia.

También se ha añadido un curioso modo que nos permite cambiar el color a los personajes para luego grabarlos en la *memory card* (hasta un máximo de 10 por tarjeta) y utilizarlos en los combates. Este modo alarga bastante la vida del juego, y no precisamente jugando al juego en sí, si no a base de ir creando nuevos colores para nuestros personajes. Así podremos vestir a *Kyo* con los colores de la ropa de *Iori*, o crear un *Santa Chang* XD.

Cuando hayas creado un personaje obtendrás un *password* (bastante largo por cierto); la función de este *password* es mandarlo junto con un nombre que hayamos elegido para nuestro personaje a ***SNK Japan***. Si nuestro personaje sale elegido estará disponible con el color y nombre que le hayamos dado en el futuro ***KOF '2000***; además nuestro nombre saldrá en los créditos del juego. Lástima que sólo se pueda enviar por correo y no por e-mail V_V.

Otra novedad destacada se llama *voice gallery*, y no es más que una pantalla donde podremos seleccionar a 2 personajes y escuchar las frases que se dirían antes de empezar el combate; eso contando con que se digan algo, ya que la mayoría de personajes no tienen presentación especial. Así podremos escuchar la típica presentación *Kyo* vs *Iori*, la nueva *K'* vs *Krizalid*, etc.

Los que estén acostumbrados a ver a *Krizalid* de pie se llevarán una grata sorpresa cuando comprueben como ahora tiene el don de agacharse; así ahora podrá realizar golpes bajos, haciéndonos la vida un poco más fácil para derrotarle. Todo esto se debe al hecho de que para poder ser un personaje jugable tiene que poder agacharse.

Un detalle curioso es el poder rectificar a la hora de elegir personaje si te has equivocado en la elección, pues tan sólo deberás volver a elegir ese personaje para quitarlo de tu equipo, un detalle a agradecer.

Hasta ahora he comentado el juego desde el punto de vista de alguien que está acostumbrado a jugar en *arcade*, pero a partir de ahora lo comentaré desde el otro punto de vista: quien no ha visto o no está acostumbrado a dicha versión.

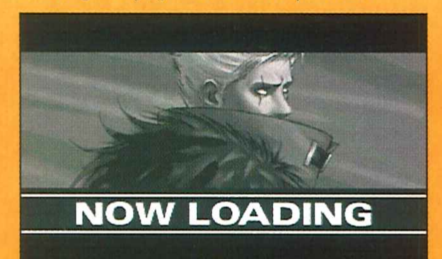
Este ***King of Fighters*** es junto al ***'98*** la mejor adaptación de un ***KOF*** para **PSX**. La jugabilidad se ha mantenido intacta a su homónimo *arcade*, inluso se ha mejorado en algunos aspectos la respuesta del controlador a la hora de ejecutar los movimientos.

Los tiempos de carga no llegan a los 7 segundos e incluso llega a tardar menos que las anteriores versiones, eso contando con que en el primer round tiene que cargar el escenario, 2 personajes y 2 *strikers*. En cuanto a la velocidad, se ha mantenido la del original (aunque para ello hayan tenido que sacrificar frames de animación), si acaso se le tendría que achacar alguna ralentización que otra en los momentos en que hay muchos *sprites* en movimiento en pantalla.

En cuanto a las opciones se ha añadido la compatibilidad con la vibración del **Dual Shock**, así "sentiremos" un poco más cerca el impacto de los golpes.

Poco más queda ya que decir, si no tienes una **Dreamcast** pero sí una **Playstation**, y lo que buscas es un buen juego de lucha 2D, no dudes en adquirir el que posiblemente sea el mejor one vs one de este año para **PSX**: ***The King of Fighters'99***.

Real Yagami
realyagami@yahoo.com



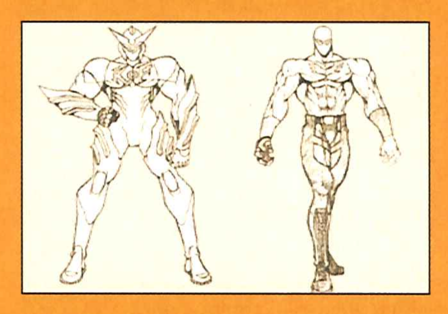












SELECCIONAR A KRIZALID:

Acaba el juego en cualquier modo de dificultad (da igual si continuas) y graba la partida. Ahora dirígete a la pantalla de selección de personaje, deja apretado Start e introduce la siguiente combinación: círculo, X, triángulo y cuadrado. Krizalid aparecerá entre Kyo e Iori.

El truco sólo funciona en modo VS y practice.

NOVEDADES PLAYSTATION · JAPÓN



STARTLING ODYSSEY
- BLUE EVOLUTION -

De la mano de la compañía y productora **Ray Force** nos viene un título poco conocido por algunos: ***Startling Odyssey 1: Blue Evolution***. Un RPG al más puro estilo clásico, donde los personajes son pequeños y sin formas y los gráficos muy coloristas ^_^. A veces tendremos la sensación de estar jugando a un juego de 16 bits en lugar de a uno de 32 bits. Al verlo por primera vez, pensaréis que estáis jugando a un juego de **Super Nintendo**, pero cuando vayáis avanzando en la historia veréis que es un juego de **Playstation** por la calidad de sus videos anime.









Este RPG apareció en la **PlayStation** en junio del año pasado, pero no sólo salió en esta consola, sino que su segunda parte ya ha aparecido en versión **PC**, con el título de ***Startling Odyssey 2***.

La historia cuenta la vida de un guerrero joven (*¡y guapo! :)*) llamado *Robin*, que sale de su país en busca de aventuras. En su camino irá encontrando amigos y enemigos, unos se unirán a él, y otros se enfrentarán a él para demostrarle quién es el más fuerte. Pero cuando vayan avanzando en la historia, todos ellos se darán cuenta de que el mundo corre peligro a causa de un temible dragón, y verán que su verdadera misión es derrotar al *Dragón Babylon*, un ser mitológico que quiere apoderarse del planeta. *Robin* y los demás tendrán que poner paz en la tierra. Un argumento lleno de aventuras, amor, suspense y drama, ya que además de destruir al dragón, *Robin* tendrá que salvar la vida de aquella a quien él ama con profundidad.

Startling Odyssey tiene un gran parecido con otro juego titulado ***Lunar Silver Star Story***. La primera semejanza se ve en la forma de los personajes, que son pequeños y casi sin forma. La segunda es la forma del mapa, donde iremos visitando lugares extraños en el transcurso del juego (típico de un juego RPG). Y la tercera semejanza y la más parecida es que ***Startling Odyssey*** tiene intercalados durante el juego videos de anime al igual que ***Lunar Silver Star Story***, que da al juego un encanto especial (*disfruto mucho viéndolos ^_^*). Y a veces tendremos la sensación de estar viendo una película manga en lugar de estar jugando a un videojuego de rol. El juego consta de más de 30 minutos de anime durante todo el juego, ¡y en un sólo CD!.

El sistema de batalla se desarrolla en 3D, y llegaremos a tener en nuestro grupo como máximo a cuatro personajes a la vez combatiendo. Aquí sí que no tiene parecido con ***Lunar***, ya que más bien tiene semejanza con otro RPG titulado ***Wild Arms***, y al igual que en éste, tendremos que escoger las opciones de combate en un icono en forma de cruz. Las magias serán las que destacarán más en el juego, porque algunas realmente son espectaculares y no tienen nada que envidiar a juegos como ***Final Fantasy 7*** y ***Final Fantasy 8***. Podremos hacer poderes con fuego, agua, tierra, viento, etc. que destruirán al enemigo en un abrir y cerrar de ojos.

El apartado musical es realmente encantador, y está muy bien cuidado. A veces nos emocionará por lo dulce que nos resulta (*soy una romántica empedernida ^_^*). Y la canción final nos dejará helados mientras vemos ese vídeo final de anime... realmente una delicia.

Si queréis jugar a un RPG muy distinto a ***Final Fantasy 8***, y tenéis nostalgia de la magia de los clásicos, ***Startling Odyssey*** se convierte en una buena elección.

No sé si llegará al mercado americano, pero os diré que esta maravilla dudo que llegue al mercado español, y es una lástima porque lo tradicional también tendría que conservarse. De momento tendremos que conformarnos con la versión japonesa.

Rinoa
aeris_21@hotmail.com

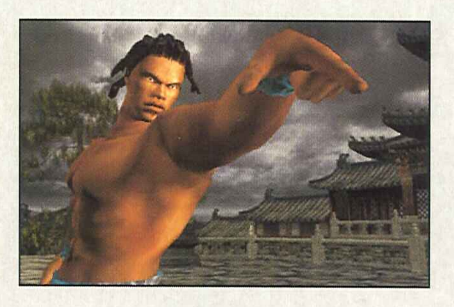




EL REGRESO DEL PUÑO DE HIERRO

Al momento del cierre de este número cayó en nuestras manos la última entrega de la saga ***Tekken***, que lleva el mismo nombre que la versión *Arcade* que el pasado año sacaron los señores de **Namco**. ***Tekken Tag Tournamient*** para **PlayStation2** supera en todos los aspectos al *arcade.* Pero vayamos por partes...









En teoría debería tener cosas nuevas aparte de una nueva *intro* (espectacular, por cierto), unos finales creados por la misma consola y el *Theather Mode* para visualizar cuantas veces queramos estos finales y las *intros.* Pues por lo que se ha visto hasta ahora no hay nada nuevo aparte de eso. Nos ha dado tiempo a jugar unas cuantas horas seguidas y descubrir varios personajes secretos (es sencillo, tan sólo hay que pasarse el juego) y por ahora sigue la línea de la recreativa. Los personajes secretos van saliendo de uno en uno sin tener nada que ver el personaje que hayas usado para la tarea. Así pues en ese aspecto no han tenido mucho que hacer los señores de **Namco** para retrasar su salida hasta la fecha.

Por otra parte tanto los gráficos como el sonido son más que suficientes para perdonarles las pocas "novedades" que este juego aporta a la nueva consola de **Sony**. Sin embargo hay un detalle a tener en cuenta, y es que aunque los escenarios sean muy muy buenos siguen siendo planos. No estamos en un escenario 3D como sería el del ***Dead Or Alive 2***, sino que han superpuesto varios planos para que tenga un efecto 3D, pero estos siguen siendo 2D. No sé si me explico, así que pondré un ejemplo: En según que juegos para conseguir un efecto de profundidad ponen las columnas delante de la pared y hacen que el movimiento afecte más a estas que a la pared para que parezca que están más cerca. Espero haberlo dejado claro :).

A pesar de ello no desfavorece al juego en absoluto, porque el efecto es bastante bueno. En cambio deja un poco que desear el control de los personajes, porque pocas veces te saldrá lo que quieres conseguir a no ser que marques muy, pero que muy bien el movimiento. Supongo que lo habrán hecho adrede para que no sea tan fácil hacer los combos, pero en un principio es bastante incómodo tener que dejarse el pulgar para efectuar un golpe.

Otro detalle a tener en cuenta es el de que si llevas un tiempo sin jugar a la saga y tan sólo recuerdas los combos básicos os diré que no os va a servir de nada porque muchos de ellos los han cambiado. Si intentas efectuar según que combos los personajes se quedan tontos y no hacen el golpe ordenado. En cambio los golpes que se irán descubriendo de poco en poco borrarán esta mancha enseguida. No he tenido la oportunidad de jugar mucho a la versión *arcade*, así que no sé si son golpes nuevos o ya estaban en la máquina.

También aviso a los que han dejado un poco de lado la saga que recuperen algo de práctica porque lo

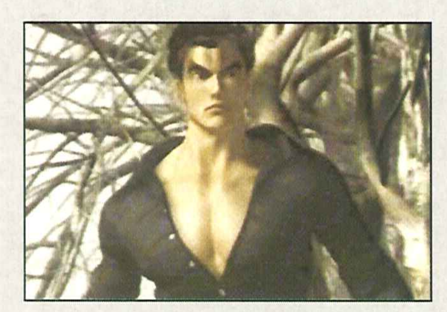
NOVEDADES PLAYSTATION2 · JAPÓN

van a necesitar... El motivo por el cual digo esto es porque la dificultad es muy elevada si tan sólo sabes los combos más simples. Pocas veces podrás colarles lo que quieres. Y estoy hablando del *Normal Mode*, así que no me imagino que ocurrirá en el *Hard Mode*.

Todos los personajes que salen son los mismos que se pueden elegir en la recreativa. Es extraño ver a viejos y jóvenes todos juntos, a pesar de haber pasado tantos años desde el primer ***Tekken*** (hablo en la historia del juego, no en la vida real ^_^). Pero vamos, que eso ya lo vimos en el ***KOF 98***, no vayamos a pensar que es una novedad en el campo de los videojuegos.

Como suele ser habitual en los juegos de lucha y éste no es una excepción, el mando analógico tan sólo servirá de adorno o por si queremos poner un puño o una patada. Es bastante incómodo de pulsar para ese tipo de cosas, así que mejor no se tocan. También podemos usarlo para cambiar al personaje si







estamos jugando en *Tag Mode*, y esta vez si es muy cómodo tenerlo tan cerca de los pulgares por si las moscas. Viene así por defecto, aunque siempre podéis cambiarlo a vuestro gusto. Y os recomiendo modificar los botones laterales, porque tan sólo sirven para efectuar el *Change* (lo usaremos para cambiar de personaje en mitad del combate tantas veces como la vida nos lo permita). Con un botón que usemos para eso nos sobra.

Por si alguno se está perdiendo recordaré las reglas de los combates en esta entrega de la saga ***Tekken***: Cada jugador llevará dos personajes a su elección para combatir 2 Vs 2. El primero que pierda un personaje pierde un *round*, y si pierde dos *rounds* pierde el combate. También se tiene a su disposición el 1 on 1 Mode en donde podremos jugar al ***Tekken*** de siempre por si no nos gusta el modo por parejas.

Mientras escribía esto acabo de descubrir que en verdad hay una novedad con respecto a la versión *Arcade* y que sea importante. Esta es un pequeño juego en el que jugaremos a los bolos con los personajes del ***Tekken***. Cada día están más rallados estos señores de **Namco**. Antes fue un "***Final Fight***", ahora es un "*Bowling*" ¿Qué será lo siguiente?

Me he esforzado a la hora de sacar todos los aspectos positivos y negativos del juego, pero no consigo sacar muchos más para comentar en este artículo. Seguro que me olvido de muchas cosas y otras que todavía no sé por el escaso juego que le hemos dado, pero todo saldrá a la luz a su debido tiempo. O sea, en el siguiente número ^_^ (eso espero).

He querido darle un vistazo profundo para intentar sacar todos los pro y contra de este juego que a mí parecer sigue siendo una *demo* de lo que puede hacer la **PSX2**. Es un buen juego a tener en cuenta, pero sólo eso. No os penséis que va a ser de lo mejorcito que salga porque no será así. Y os lo digo con toda seguridad.

Y con todo esto y mucho más que todavía nos queda por decir se despide un servidor hasta el próximo artículo.

Hyper Rush

MEGAMAN
jlopez@encomix.es





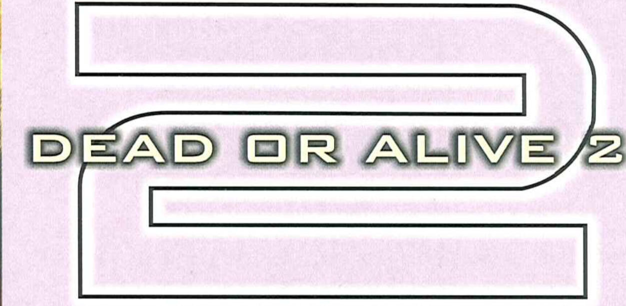






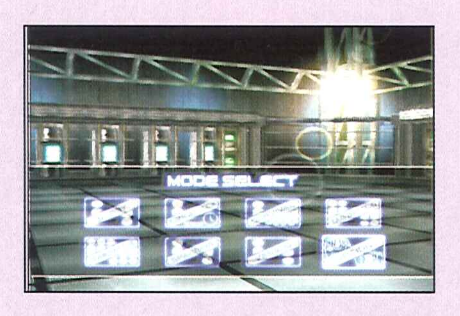
NOVEDADES PLAYSTATION2 · JAPÓN



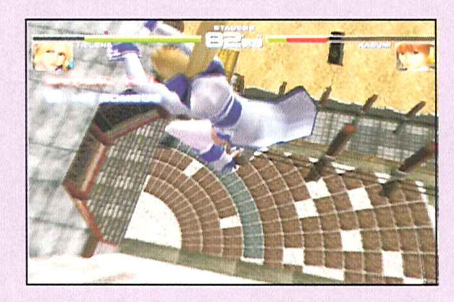


SONY SE TRATA DE HACER CON EL MONOPOLIO DE LOS JUEGOS IMPORTANTES EN JAPÓN

Dead or Alive 2 **realmente parecía un juego que significaría la vida o la muerte. Mientras que la versión original se realizó para Naomi (versión *arcade* de Dreamcast) finalmente esta tuvo problemas para ver la luz en la consola para la que fue hecha en principio como algo exclusivo.**









Efectivamente, ***Dead or Alive 2*** dejó de ser explusivo en **Dreamcast** y el motivo de todo esto lo tuvo **Sony Entertament System**, que emulando a *Bill Gates* pretende crear todo un monopolio en el campo de las consolas. **Sony** viendo la calidad de ese título y sabiendo que es uno de los más esperados por el público nipón siendo uno de los *arcades* más jugados en su país de origen, quiso tenerlo en exclusiva, de modo que intentó sobornar a **Tecmo** por una cantidad bastante considerable de yenes para que no apareciera en **Dreamcast**. **Sega** que no se quedó con los brazos cruzados, y queriendo tener tan maravilloso título en su poder ofrecería todavía más dinero para que la fechoría de **Sony** no se llevara a cabo. Esto es un claro ejemplo de que no es la calidad de la consola lo que decide su futuro, si no la calidad de sus juegos. Por ejemplo, en *Japón* sólo se vendieron aproximadamente una docena de **NeoGeo Pocket Color** durante las pasadas navidades, mientras que tras la aparición del ***SNK Vs Capcom*** se quedaron sin existencias en todo el país tanto de la consola como del cartucho.

Volviendo al tema que nos ocupa, todo ha terminado del siguiente modo: El título finalmente si apareció en la consola de 128bits de **Sega**, pero sólo en *Estados Unidos* (que sabiendo que el mayor numero de **Dreamcast** de *España* son Españolas u Japonesas es una pequeña mamonada para las tiendas de importación) y mientras en *Japón*, los usuarios de **Playstation 2** (y algunos afortunados españoles) ya pueden disponer desde el día 30 de marzo de su copia de ***Dead or Alive 2***.

Dreamcast en Japón todavía tiene que esperar un poco para conocer el título fuerte de **Tecmo**, ese que tardarían dos años en terminar. Por lo pronto se anuncia que aunque tarde, la versión nipona llevará incluidas más y nuevas opciones, trajes y detalles no incluidos en la versión **PS2**, es posible que incluso tenga los nuevos personajes incluidos en la versión ***Plus*** de la *arcade*. Todavía no tiene fecha de lanzamiento, pero se espera para antes de finalizar este año.

Por lo pronto lo que sí se puede hacer es realizar una comparativa entre las versiones actualmente disponibles de ***Dear or Alive 2*** para **Dreamcast** americano y ***Dead or Alive 2*** para **PS2** Japonés.

Lo primero que tenemos que tener en cuenta es que ***Dead or Alive 2*** para **Dreamcast** tiene formato GCD-Rom (*Giga CD-rom*) mientras que en **PS2** hace uso del flamante DVD para disponer de toda la tecnología de última generación a su alcance. Este es uno de los primeros títulos en aparecer para **Playstation 2** con este formato. Con ello consigue disponer de cuanto menos 3GB más que en su más directa competidora. De todos modos este es un mal menor, pues es de suponer que un CD normal queda un poco pequeño, y puesto que **PS2** no dispone de la opción de leer *GCD-Roms* tuvieron que optar por eso y en su mayoría es un DVD mal aprovechado.

Entre las diferencias que podemos encontrarnos con respecto a la jugabilidad nos podemos ir hasta las caídas de una parte a otra de los decorados, que algo más lentas en **Dreamcast**. Según se comenta, esto no es motivo de una inferioridad en la capacidad de mover las 3D en **Dreamcast** si no más bien de la imposibilidad de mantener toda la información en memoria y la lentitud de

lectura del *CD-Rom*. La verdad es que tal y como queda en **Dreamcast** es más impactante, pues te da tiempo a ver lo impresionante que realmente son las caídas (producen un vértigo casi real).

La versión **Dreamcast** tiene inicialmente más trajes seleccionables que la de **Playstation 2**; en esta última los trajes tienen que ser desbloqueados jugando mucho, tal y como pasaba en su anterior entrega para **Saturn** y **PSX**.

Debido a problemas de memoria en **Dreamcast**, durante el modo *Team Tag Battle*, el decorado sufre una notable perdida de detalle. Esto no ocurre ni en el juego original para la placa **Naomi** ni en **PS2.**

El enfrentamiento final con el demonio *Tengu* es mucho más espectacular en su versión para **Playstation 2**. Nada más hace el demonio acto de presencia el decorado sufre una deformación con la que cada golpe parece ser más potente y queriendo dar la sensación de que el personaje que controlas pierde una pequeña porción de la conciencia (se trata de un efecto similar al arrastre de sombras que pudimos ver en Metal Gear, los barridos, pero renovado y de una calidad muy alta).

Además de todo esto, en **PS2** disponemos de una mayor calidad en las texturas, por lo que la pixelalización practicamente desaparece gracias a un mejor degradado. La calidad en el redondeado de los polígonos es algo mejor, pero realmente no se ha de tener en cuenta porque apenas se aprecia (a simple vista no hay gran diferencia en el acabado).



De todos modos, los que desean el hundimiento de **Dreamcast** (que infantiles, lo mejor es tener las dos y ya esta **^_^**) no tienen que alegrarse tanto, ya que la versión para **Dreamcast** de ***Dead or Alive 2*** realmente deja apreciar un acabado nada usual en los juegos hasta ahora aparecidos de entorno similar en la consola de **Sega**, y sin caer en la repetición quiero volver a remarcar que ambas versiones son prácticamente idénticas.

Por lo pronto nos queda por saber si el que llegue a nuestro país va a ser el mismo juego que salió en los USA o el que aparezca más tarde en Japón. Yo imagino que el mismo que en Estados Unidos, pero la verdad es que pienso que sería un punto en contra para **Sega España**, que encima de que se lo está montando fatal con su pésima campaña publicitaria y su penosa distribución del producto, nos trae juegos con inferior calidad a la que hay en Japón y nos tortura con un enanisimo catalogo de títulos.

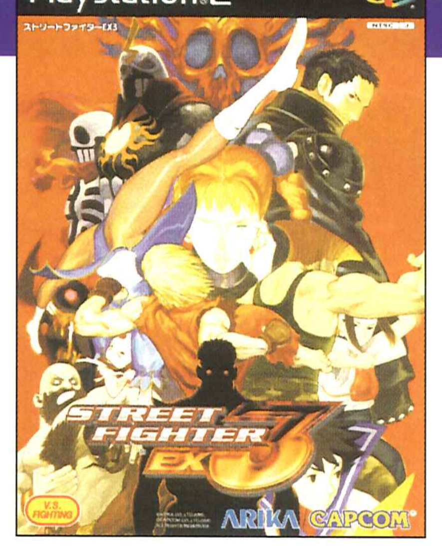






En cualquier caso, aquí estaremos los componentes de **Loading** para poneros al tanto e informaros de todo lo que acontezca al ***Dead or Alive 2*** para cualquier consola que salga en el mercado nipón y español **^_^**.

Mangafan
mangafan@teleline.es





Hace unos pocos meses salió a la venta la segunda parte de la saga ***Street Fighter Ex*** para la **PSX**. Pues bien, ahora en estos días ha aparecido su esperada tercera parte antes de lo previsto y haciendo una entrada triunfal en la nueva consola de **Sony**: **PSX 2**.









Básicamente se podría decir que es una ampliación del ***Street Fighter Ex 2 Plus***, pero si se juega con tiempo y dedicación se descubren muchos aspectos que hacen de él una gran mina de diversión y entretenimiento para horas y horas. Una carta muy bien jugada por parte de **Capcom** y **Arika**.

No hace falta decir que gráficamente supera a su antecesor, pero no llega ni al 10% de la capacidad de esta nueva consola. Al menos eso es lo que nos han estado prometiendo día a día durante su preparación y lanzamiento. Si la cosa no va a más la consola defraudará mucho, pero por lo que se puede apreciar en su siguiente lanzamiento (***Tekken Tag Tournament***) los tiros no van por ahí.

Nada más insertar el CD en la consola y tras una breve carga (que no es tan breve gracias a la "publicidad" de **Sony**) nos aparecerán un porrón de opciones, una dentro de otra, para dar vicio a nuestros dedos. La más llamativa es la de poder editar personajes, pero esto lo dejo como el plato fuerte.

Como siempre nos encontraremos con el *Story Mode* y el *Versus Mode*. Aparte de estos dos modos está el *Training Mode* que contiene al de editar personaje y luego ya las opciones para cambiar los mandos o la dificultad por poner un ejemplo.

En el *Story Mode* podremos, aparte de ver los finales de cada jugador, sacar todo tipo de secretos al juego. Desde personajes ocultos a nuevos modos de juego. Hay un total de 5 combates tanto si juegas en pareja como si juegas sólo. Y os preguntaréis que qué es eso de jugar en pareja, ¿no? Pues ni más ni menos que lo que pasaba en el ***Tekken Tag Tournament***. Por si alguien no ha llegado a jugar os diré que se eligen a dos personajes cualesquiera y se pueden intercambiar en cualquier momento de la pelea. Supongo que también vale como ejemplo el ***Marvel Vs Capcom*** o cualquier otro 'eso vs loquesea 'que haya salido al mercado.

En el *Versus Mode* haremos lo que se hace siempre en un juego de peleas: machacar a tu adversario humano. Aquí también se puede elegir si pelear sólo o en pareja, pero sólo podrán jugar 4 a la vez si se tiene un *multitap*. Pero no uno cualquiera, sino el de la **PSX 2**. Creo que el *multitap* es el único hardware que no es compatible con los juegos de la **PSX 2** aparte de la **Memory Card**.

Y llegamos ya al *Character Edit* en donde tendremos que dar lo mejor de nosotros si queremos obtener el personaje más destructor que se puede conocer. Se llama *Ace* y quiere que le enseñéis a pelear. Primero con técnicas de otros personajes para más tarde obtener sus propias técnicas de ataque (las más espectaculares que ha habido en toda la saga J). El principal objetivo es demostrar que puedes hacer todo lo que te digan, pero sin conocimientos del japonés despídete de conseguir el 100% de las magias.

Se han pasado un poco en el nivel de dificultad de este modo los señores de **Capcom** y compañía, por no decir que algunos combos parecen imposibles de realizar ya sea por su elevado contenido de cargas o por ignorancia al no saber continuarlo. Y como ejemplo de cada uno os diré que hay un combo que hay que dar una patada fuerte aérea para luego caer de pie, dar un puñetazo medio, y finalizar con la guillotina del Guile. Algo realmente imposible si no conoces el truco del almendruco que tendréis que descubrir si jugáis J. Sobre el segundo ejemplo doy a conocer que todavía no he sido capaz de conseguir continuar el *Meteor Combo* especial de *Ace* porque en ningún sitio te pone como continuarlo. He mirado algún *FAQ* de internet y en las webs oficiales, pero por ningún lado te dicen nada o te lo dicen erróneo.

Por si hay alguno que ya se ha perdido con tanta palabreja voy a poner un listado de las distintas habilidades que tiene cada personaje aparte de poder hacer las típicas magias que todos conocemos desde pequeños (o no tan pequeños).

NOVEDADES PLAYSTATION2 · JAPÓN

Hard Attack: Se ha deshabilitado el *Guard Break* del ***Street Fighter Ex 2 Plus*** y se ha empleado el susodicho movimiento para que haga un golpe fuerte en lugar de su anterior misión. Vamos, que ahora ya no se puede usar el truco de romper la guardia para luego agarrar o hacer que se coma los mil y uno combos el contrincante de marras. Por si alguien lo dudaba se ha eliminado el gasto de energía que ello conllevaba.

Meteo Combo: Siempre han existido los "*supers*" y los "*hypers*" pero en toda la saga de ***SFEx*** a los golpes más potentes y que gastaban los 3 bloques de energía se les denomina *Meteo Combo*. Si eres lo suficiente hábil o tienes más suerte que nadie conseguirás acabar rápidamente con tu enemigo.

Momentary Combo: A ver como explico yo esto sin que confunda... puede sonar a un *cancel* (romper el movimiento de un golpe para efectuar otro seguido) pero no es así. La finalidad es la misma pero a la hora de efectuar este nuevo combo se lleva la palma de sencillez. Tan sólo hay que apretar el puño o la patada en el momento de golpeo para que éste se rompa y cambie al deseado. Cada personaje tiene su *Momentary Combo* y los más fáciles de hacer son los de *Ryu* y *Ken*.

Critical Parade: No se trata de un golpe muy potente, sino de una habilidad en pareja para sacar a los dos personajes en pantalla y arrear de lo lindo al contrincante. Como mínimo se necesitan dos barras de energía por personaje, pero durante los segundos del *Critical Parade* se pueden hacer *Super Combos* infinitos.

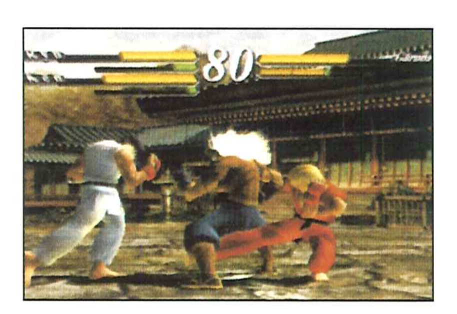
Emotional Flow: En verdad esto no sirve para atacar, pero si que ayuda cuando te eliminan a un personaje del grupo. En el momento del fallecimiento del ayudante (je je je) todos sus bloques de energía se pasan al personaje que quede en píe en ese momento. O sea que puedes tener un total de 6 barras de energía y ser capaz de hacer dos *Meteo Combo* seguidos. Ahí es nada.

Meteo Tag Combo: Tan sólo pronunciar este nombre hace que más de uno tiemble al oirlo. El golpe final que acabará rápidamente con cualquier pelea. Y es ni más ni menos que unos combos por parejas. No es como el *Critical Parade*, sino unos combos predeterminados que hacen que baje la barra de vida del enemigo a una velocidad vertiginosa. El único detalle a tener en cuenta es que tan sólo las parejas famosas pueden hacer este tipo de combos. Para daros una pista os diré que esas parejas están juntas en la pantalla de selección de personajes. Por ejemplo *Ken* se encuentra debajo de *Ryu* y *Sakura* se encuentra a la derecha de *Ryu*. Tanto *Ken-Ryu* como *Sakura-Ryu* son pareja para el *Meteo Tag Combo*. Os reto a encontrar las demás parejas, pero no creo que os cueste mucho si os digo que en la web oficial de **Arika** están todos los movimientos necesarios para cada pareja.

Para que veáis que soy bueno os voy a poner la lista de las parejas con sus respectivos movimientos, ya que en la web oficial de **Arika** están en japonés J. Por si no os dais cuenta en vez de poner Abajo, Detrás, Adelante, Arriba he usado *Back*, *Foward*, *Down*, *Up*. Queda como que más guay ^_^.

Pullum Purna-Darum Mister: D, DB, B, D, DB, B+PPP
Vega-Barlog: B(2segundos), F, B, F+KKK
Kakusei Hokuto-Kairi: Puño flojo, puño flojo, B, patada floja, puño fuerte
Jack-Volcano Rosso: B(2 segundos), F, B, F+PPP
Zangief-Darum Mister: Dos vueltas completas al panel de control+KKK
Sakura-Ryu: Puño flojo, puño flojo, B, patada floja, puño fuerte
Nanase-Hokuto: Puño flojo, puño flojo, B, patada floja, puño fuerte
Guile-Chun Li: B(2 segundos), F, B, F+PPP
Blanka-Dalshim: B(2 segundos), F, B, F+PPP

Por ahora se conocen todas estas parejas, pero puede que haya más. Por cierto, el orden de las parejas es el correcto. No intentéis hacer el *Meteo Tag Combo* con *Ryu-Ken* porque no os saldrá. La única excepción es *Zangief-Darum Mister*. Y la *Kakusei Hokuto* es la misma *Hokuto* pero con los puños encendidos mediante un *Super Combo* que hace ese efecto en ella.





Para finalizar os comento el tema de las medallas en el *Story Mode*: aparte de para sacar los personajes secretos que normalmente no puedes elegir y que son toda la primera fila (desde *Darum Mister* hasta *Volcano Rosso*) hay unas medallas de bronce, plata, oro y platino muy monas y muy difíciles de sacar. Hay 4 medallas por combate y cada una te pedirá que hagas un movimiento determinado o terminar con *Perfect* y cosas varias. Si consigues la medalla de bronce *Sakura* hará de narradora en el juego. Si consigues la medalla de plata se podrá elegir a *Vega II*, que básicamente es el mismo *Vega* pero con más *Super Combos*. Si eres capaz de conseguir la medalla de oro podrás elegir a *Evil Ryu*. Tanto *Vega II* como *Evil Ryu* se podrán elegir con el *Select* una vez conseguidas las medallas. Y para terminar la más preciada de todas: la medalla de platino. Si eres lo suficientemente bueno para conseguirla sabrás por fin lo que es enfrentarse a *Vega* en su verdadero estado. Para más señas preguntar por *Real Vega* ^_^.

Y un detalle a tener en cuenta por si estás atento es el de un personaje llamado *Dark Kairi*. Se puede elegir si desde *Zangief* le das hacia abajo e izquierda al panel de control. Ojo, que sólo se puede seleccionar una vez sacado *Kairi*.

Bueno, pues eso es todo lo que puedo decir sobre este juego sin llegar a hacer un libro de ello. Espero que haya servido de ejemplo y que lo podáis usar en un futuro a la hora de jugar al susodicho.

Hyper Rush

MEGAMAN
jlopez@encomix.es

NOVEDADES DREAMCAST · JAPÓN





Dead or alive 2 es un sorprendente juego programado y distribuido por **Tecmo** para la genialísima **Dreamcast** (y que también hará su aparición para **Playstation 2** muy pronto). Como es lógico, dado lo sensacional del título, éste es uno de los juegos que sin duda próximamente tendremos en versión PAL. Este monstruo de la lucha fácilmente podría convertirse en el mejor *beat'em up* 3d existente (para algunos superior al excelente ***Soul Calibur***). Pero para algunos eso es decir demasiado, para mí los 2 juegos son excelentes y los mejores títulos que he jugado. Extrañamente ***Dead or Alive 2*** fue lanzado primero para el mercado Americano y no para el mercado nipón. ***Dead or Alive 2*** salió cuando el mercado poseía una larga lista de títulos de lucha y con una dura competencia como ***Power Stone***, ***Street Fighter 3Wi***, ***Virtua Fighter 3TB***, el nuevo ***Star Gladiator 2***, e incluso el mismísimo ***Soul Calibur;*** pero ***Dead or Alive 2*** sobresale por delante de todos los demás por todas sus variaciones, innovaciones gráficas, música, las chicas, todo. Todo en este juego quedó genial .



Dead or Alive se hizo famoso por ser un juego extraordinario para recreativa en la placa **Model 2,** después de su exitoso y espectacular paso por los salones fue llevado a su versión casera por **Tecmo** para las consolas ***Psx*** y ***Saturn***, en las cuales causó furor por ser un juego innovador y sobresaliente, pero también se hizo muy conocido por las chicas que presenta, ya que los senos de las mismas tenían un movimiento genial, muy bien hecho y muy atractivo (no lo pude contener). La gente de **Tecmo** no se conformó con que fueran alucinantes y espectaculares e incluyeron un sensacional, original (y muy acertado) modo extra donde podremos poner en movimiento los senos de todas las féminas para medir sus capacidades (el cual en esta nueva entrega no está ausente), convirtiendo a este título en más que un *beat' em up*, tal vez en un *Seno's em up* (jejeje ^_^). Pero independiente de eso el juego es una bestia por muchos factores que innovaban este estilo de juego en ***Psx*** y ***Saturn*** e incluso muchos pensaron que podría desbancar al genial ***Tekken 3*** por sus novedades que imponía en este genero y sobre todo sus chicas (no puedes comparar a *Xyaoiu* con *Tina* ^_^).



La dirección del desarrollo del juego estaba a cargo del genial *Tomonobu Itakagi*, el cual vuelve al mando del *team ninja* de **Tecmo**. Los gráficos de ***DOA2*** son asombrosos y alucinantes (mejores que los de ***Soul Calibur***) ya que el juego maneja los 3 millones de polígonos por segundo y alcanza los 60 fps aprovechando al máximo las capacidades técnicas de la **Dreamcast**. El juego es en *Full3D* y se ve sencillamente genial, las animaciones de los personajes, los gestos faciales, los golpes, el entorno, los s..., TODO!!!! Este juego es un monstruo, lo cual confirma cada vez más que la **Dreamcast** puede tanto o más que el arcade (sobre todo cuando el original proviene de la placa **Naomi**). Cuenta con un *Engine 3D* genial que produce los gráficos instantáneos; son super suaves y los píxeles son absolutamente transparentes; uno de los juegos más perfectos de la **Dreamcast**.



La jugabilidad del ***DOA2*** es genial, el control responde muy bien y las reacciones de los personajes al presionar los botones es prácticamente instantánea. Cuando juegas no sabes si estás realmente jugando o viendo una película de artes marciales ya que el juego es tan formidable que llega hasta el punto de confundirnos con la realidad y olvidamos de que tenemos un mando en nuestras manos y que no es una película la que estamos viendo (se darán cuenta cuando escuchen "KO" y hayan perdido jeje ^_^) El juego cuenta con sus llaves y movimientos difíciles de ejecutar en la realidad, pero ni se notan ^_^. El primer ***Dead Or Alive*** usaba un sistema de control de juego basado en 3 botones (similar al de ***Virtua Fighter 2***) pero con la diferencia que el botón de guardia fue reemplazado por un botón de evasión, lo cual adaptado al control de la **Dreamcast** y al mecanismo de juego de ***DOA2*** lo hace muy sencillo y fácil de acostumbrarse; las llaves cuerpo a cuerpo en este juego son espectaculares y se ven muy atractivas, sobre todo en el aspecto visual de las mismas, al igual que los combos y los movimientos de los personajes, que gozan de una fluidez de movimientos pocas veces vista en un soporte doméstico.Cada personaje cuenta con *counters*, *specials*, *combos*, *llaves*, *contra-llaves*, pero una de las cosas más impresionantes es que cada personaje cuenta con mas de 30 movimientos distintos, tanto con el enemigo de frente como de espalda, y variados combos en cadena geniales.



Esta nueva versión de ***DOA*** cuenta con 12 personajes (1 más que la entrega anterior si contamos a los personajes secretos) entre los cuales encontraremos a *Ryu Hayabusa* (el mismo del mítico **Ninja Gaiden** de **NES**), *Leon*, *Ein*, *Helena*

NOVEDADES DREAMCAST · JAPÓN

(una nueva personaje), *Zack* (el doble de *Dennis Rodman*), *Tina (La mejor de todas)*, *Bass* (la imitación de *Hulk Hogan*, jeje), *Jann-Lee* , *Lei-Fang*, *Kasumi (Esta se lleva el segundo lugar ^_^)* , *Ayane* (esta fémina no es tan nueva, ya que estaba como personaje oculto en el primer ***DOA*** y aquí la tendremos seleccionable desde el inicio, pero me sigo quedando con Tina ^_^) y *Gen-Fu* , sin contar al jefe final que aún no se si se podrá elegir mas adelante. El juego cuenta con más de 5 vestimentas distintas para cada personaje (en la primera entrega eran 84 trajes en total, ojalá esta versión traigas más, pero ojalá que no estén los trajes de conejitos, ya que ¡son horribles!) y una galería de fotos donde veremos a las féminas en trajes de baño y otros trajes muy sensuales (esto era imprescindible, no es verdad? ^_^) sin contar con que si introducimos el GD del ***Dead or Alive 2*** en nuestro ordenador nos encontraremos con una galería de imágenes oculta.

Los escenarios (más bien multi-escenarios) son completamente en 3D y son espectaculares. El juego cuenta con 9 escenarios totalmente distintos y extensos, además de que cada escena cuenta con una mini-intro alucinante. Uno de los más espectaculares es el *Artic Plains*, ya que visualmente es uno de los mejores por sus efectos de nieve y, además, cuenta con un gran abismo en el cual podrás aventar a nuestro enemigo; *The opera House*, escenario de *Helena* (uno de los nuevos personajes); *The Elevator*, el cual es genial ya que cuenta con unas vallas con electricidad, las cuales te pondrán en aprietos si las tocas; *The cathedral* también es una de las mejores, ya que podremos aventar a nuestro enemigo otra vez de los vitrales piso abajo; *The city*, en la cual partes luchando en el techo de un edificio y obviamente puedes ser aventado al piso inferior bajando considerablemente tu barra de energía; *The japanese Garden*, el cual también está fenomenal con una cascada en ella en la que podremos caer cascada abajo y seguir dándonos de piños al tope de la cascada y los otros escenarios. Aparte de poder luchar en Sub-Areas (muy al estilo de ***Mk3*** o ***Power instinc***) también podremos encontrar variadas trampas como explosiones, vallas con electricidad, pistones de fuego y armas que podremos usar a favor o ser objetivo de ellas. También encontraremos cosas que destruir (prácticamente todo lo del escenario) haciendo los combates realmente monstruosos. La banda sonora del juego está genial, una de las más pegajosas y espectaculares de **Dreamcast** y digna de poseerla en CD. Además, nos encontraremos con diferentes clases de música para cada personaje, al igual que el Sonido FX, el cual es genial, sobre todo los sonidos de los golpes y movimientos.

Los modos que encontraremos en ***DOA2*** van desde el *Story Mode* (el cual en esta entrega es fabuloso ya que incluye secuencias *CG* geniales y asombrosas nunca antes vistas en una consola) ;el *Team Battle Mode* en el cual podremos luchar hasta con 5 personajes distintos, y lo mejor es que al momento en el que te eliminan un personaje el otro te salta encima inmediatamente sin tiempo de carga; el infaltable *Versus* el cual en esta entrega no es tan sólo un *Versus*, ya que cuenta con notables mejorías respecto a su primera versión y está sencillamente fabuloso y adictivo ya que está muy mejorado; el *Survival Mode* en el cual veremos a cuantos enemigos que debermos derrotar con una sola barra de energía; el *Time Attack;* y el *Training Mode*, pero la principal novedad y la más espectacular de todas es la incorporación del *TAG BATTLE MODE* en el cual podremos disputar un encuentro 2 contra 2 haciendo los combates mucho más divertidos y espectaculares de lo que ya son, y la consola no se ralentiza en ningún momento gracias a las capacidades de la **Dreamcast**, lo cual afirma que esta bestia incluso podrá competir contra el ***Tekken Tag*** (lo mejor es hacer un *Tag Battle* entre *Tina, Lei-Fang, Kasumi*, Y *Ayane*, un festín de s.....saltarines!!!.....Genial!!) En este modo encontraremos 4 tipos de juego: 1p vs 2p, 1p & 2p vs COM, 1p & 2p vs 3p y 1P & 2p vs 3p & 4p (la más atractiva). Cada personaje ya tiene asignado un acompañante primario y otro secundario (como el acompañante primario de *Bass* es *Tina* y el secundario es *leon*) pero eso no significa que no podrás armar los equipos a tu gusto. Lo único malo y lamentable es que solo hay UN escenario disponible y jugable en este modo. En *Tag Battle Mode* el sistema es muy parecido a los de la saga "versus" de **Capcom**, ya que mientras estemos disputando el combate el personaje que está fuera irá recuperando su energía gradualmente dependiendo de todo lo dañado que esté, además de que los combos en cadena y ataques combinados son sencillos, alucinantes y muy fluidos. Todo esto hace de ***Dead Or Alive 2*** un juego simplemente asombroso.

Dead or Alive 2 es un juego bestial, el mejor juego de lucha que verás en 3D, basta con mirarlo para quedar con la boca abierta. Uno de los mejores en su genero y uno de los mejores de la **Dreamcast** (lo cual con esta maravilla reafirma que hoy por hoy es la reina de consolas). Un juego que todo poseedor de esta consola y amante del genero (y los que no tanto también, y si no te gusta lo compras por las chicas ^_^) debe tener en su colección, ya que aquí se empezará a usar un nuevo concepto de lo que llamamos *Beat' em up*.....

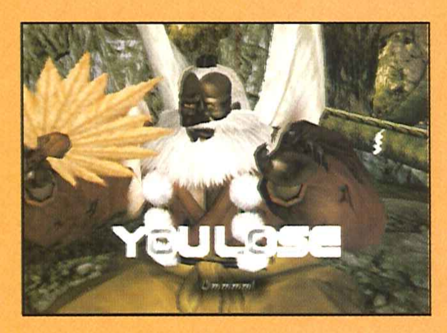
|Ryu|
ryu_consolas@yahoo.com







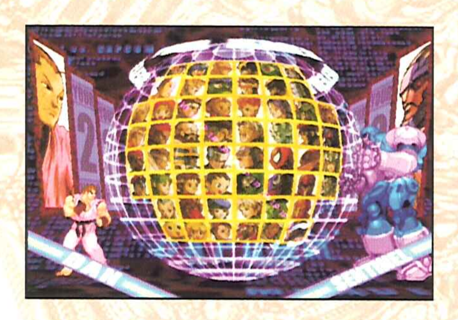






MARVEL VS. CAPCOM 2

Casi perfecta, así es como se puede denominar a la última entrega "VS" de **Capcom** para la placa **Naomi** y consola **Dreamcast**, mostrando una desbordante jugabilidad y la aplastante cifra de ¡¡56!! personajes diferentes, entre los que se encuentran todos los luchadores de los anteriores "VS", los de ***X-Men: Children of Atom***, ***Marvel Super Heroes***, personajes de **Capcom** que no estaban en esta saga y han sido incluidos y un buen puñado de nuevas caras, es decir, el juego de lucha "casi" perfecto.









Ciertamente teniendo esta última entrega del juego de lucha más explosivo de **Capcom** no hace falta tener ninguno de los anteriores, ya que salvo los escenarios y alguno que otro golpe o personaje (como *Perfect Ryu*, *Shadow Lady*, *Norimaru*, algunos *EX*, los jefes finales de los anteriores "VS" y lógicamente los *strikers* de la anterior entrega, ya que en la actual entrega todos los luchadores son totalmente manejables), todo lo demás está incluido en ***MvsC2***, es decir, el 90% de todo lo que vimos en los anteriores "VS", junto a un buen número de jugosas y nuevas posibilidades que lo hacen mucho más adictivo.

La característica que más cambia respecto a las anteriores entregas es el hecho de que pasaremos de un *Tag Batlle* entre 2 VS 2 a un 3 VS 3 mucho más adictivo, flipante y demoledor pudiendo ver en muchos momentos a más de 6 luchadores simultáneos y diferentes en pantalla.

Los gráficos del juego se mantienen prácticamente igual que en las anteriores entregas, caracterizados por un buen numero de *frames* de animación y con algunos personajes realmente "gigantes" resaltando el mínimo tiempo de carga de **Dreamcast** que lee a los 6 personajes, movimientos, voces, efectos sonoros y visuales y escenarios en menos de dos segundos. Por el contrario posee un pequeño o gran fallo (según se quiera mirar) en la definición de los personajes que más adelante explicaré.

Otra gran virtud de este juego es la nula relentización de la que hace gala, no bajando la velocidad de la lucha ni cuando dos personajes están tirando un "peaso" de trallón, otros dos salen para ayudar también realizando algún movimiento y miles de explosiones se dejan ver por la pantalla.

Los escenarios están realizados en 3D sobre el que se coloca a los personajes en 2D, dando un efecto algo raro pero que consigue un resultado bastante bueno, ya que según saltemos o nos movamos por el escenario, éste nos mostrará distintos ángulos y vistas.

De todas maneras los escenarios tienen tanta definición que en algunos momentos parecen estar realizados en 2D ya que las texturas están dadas para que parezcan dibujos.

Otro aspecto bastante fuerte que posee ***MvsC2*** son las músicas, que en su mayoría están cantadas y que si bien no pegan con las demoledoras luchas que en este juego se desarrollan, si nos acostumbramos un poco las veremos algo normales ya que las anteriores entregas se caracterizaban por "roqueradas" llenas de guitarra eléctrica que obviamente dista mucho del estilo *R&B* que han utilizado en esta última versión.

La plantilla final y definitiva de personajes que encontramos en ***MvsC2*** es la siguiente:

1-*Cable*/2-*Marrow*/3-*Cyclops*/4-*Captain America*
5-*Psylocke*/6-*Rogue*/7-*Doctor Doom*/8-*Wolverine* (versión *Adamantium*)
9-*Iceman*/10-*Spider-Man*/11-*Hulk*/12-*Venom*
13-*Jill Valentine*/14-*Tron*/15-*Ruby Heart*/16-*SonSon*
17-*Amingo*/18-*Hayato*/19-*Sakura-Evil Sakura*/20-*Strider Hiryu*
21-*Guile*/22-*Ryu*/23-*Zangief*/24-*Anakaris*
25-*Silver Samurai*/26-*Gambit*/27-*Juggernaut*/28-*Magneto*

29-*Shuma-Gorath*/30-*Storm*/31-*Wolverine* (versión Hueso)/32-*Omega Red*
33-*Bulleta*/34-*Gouki*/35-*Jin*/36-*Morrigan*
37-*Rockman*/38-*Roll*/39-*Captain Commando*/40-*Chun-Li*
41-*Sabretooth*/42-*Blackheart*/43-*Spiral*/44-*Colossus*
45-*War Machine*/46-*Iron-Man*/47-*Thanos*/48-*Sentinel*
49-*Ken*/50-*Nash*/51-*Dhalsim*/52-*Vega*
53-*Dan*/54-*Cammy*/55-*Felicia*/56-*Kobun*

Todos estos personajes poseen gran multitud de golpes, movimientos y especiales (una media de tres por personaje), siendo bastante difícil recordar como se hacen todos los combos y ataques de tanto luchador.

En ***MvsC2*** como en las anteriores entregas existe la posibilidad de que los luchadores que tenemos en espera salgan para propinar un golpe a nuestro adversario, pero en esta versión han perfeccionado este aspecto dando la oportunidad de elegir entre tres formas diferentes de ayuda.

La primera es la llamada *Alpha* que salvo algunas excepciones suele servir para que el personaje que nos ayude realice su ataque energético (*Ryu=>Ha-Do-Ken/Cyclops=>Optic Blast*, etc...), en algunos casos esta forma de ayuda puede servir para dar vida, como es el caso de *Jill* que nos otorgará una de las conocidas plantas "milagrosas" de ***BioHazard*** o *SonSon* que nos dará un poco de comida que subirá nuestra barra de vida.

Después tenemos el modo *Beta* que suele servir para realizar golpes aéreos (*Ryu=>Sho-Ryu-Ken/Cyclops=>Rising Uppercut*, etc...)

Y por último tenemos la versión *Gamma* que sirve para realizar alguno de los demás ataques normales del personaje elegido, es decir, que en lugar de realizar una bola energética o un ataque aéreo, realizara un golpe más cuerpo a cuerpo como una envestida o enganche.

Uno de los aspectos más jugables es la posibilidad de realizar especiales combinados, es decir, que si tenemos dos o más *levels* de super ataque, podremos realizar un super especial y antes de que este acabe combinarlo con otro de alguno de los dos personajes que están esperando, saliendo éste en pantalla para realizarlo, pudiendo meter en combo un máximo de cinco especiales seguidos (¡toda una pasada!).

También podemos realizar dos o tres super ataques a la vez (según el *level* de especial que tengamos) pulsando los dos gatillos del mando a la vez (o L1 y R1, según el mando de consola que tengamos ^_^), saliendo los tres personajes a la vez para realizar un peaso de combo-trallón-demoledor que dejará a nuestro adversario para el arrastre.

Lamentablemente han quitado la opción de poder manejar por unos instantes y simultáneamente a todos los luchadores elegidos para el combate de la que la anterior entrega hacía gala; quizá hubiera sido demasiado bestia poder realizar especiales infinitos con tres personajes durante unos momentos o simplemente la placa/consola no lo soportaría y se relentizaría demasiado.

Algo que posee este juego y que es bastante incómodo para los jugadores occidentales que posean la versión japonesa del juego, son los llamados "*Secret Factor*" que se componen de lo siguiente:

Dentro de este menú tendremos que ir comprando poco a poco a la mayoría de los personajes de este juego que están ocultos y no son accesibles desde el principio del juego.

Esto se consigue jugando multitud de combates tras los que nos obsequiarán con "puntos de compra" que servirán para hacernos con estos personajes, nuevos colores de éstos y más escenarios ocultos.

El problema viene ahora, y es que existen tres tipos diferentes de puntos: los rojos se consiguen jugando a la versión de **Dreamcast** y son los más fáciles de conseguir, los azules se consiguen juntando dos **Visual Memory** y jugando con otro amigo a diferentes jueguecillos del aparatito en cuestión y después tenemos los puntos verdes, que se consiguen jugando a la versión *arcade* que después tendremos que pasar a nuestra tarjeta de memoria a través de unas entradas que posee la máquina original de **Capcom** de ***MvsC2.*** El gran problema como ya os podréis haber imaginado es que en España este juego no está en versión *arcade*, y si lo traen es casi seguro que no sea con el mueble original que posee las entradas de las **Visual Memory**, ¿qué es lo que pasa entonces? Pues que la compra de muchos personajes ocultos de este juego requiere mezclar puntos rojos=azules / rojos=verdes / rojos=verdes=azules con lo que nos quedamos casi sin un tercio de los personajes.

Esto lo ha hecho así **Capcom** para asegurarse que en Japón se juegue a la recreativa de ***MvsC2***, ya que las dos versiones salieron a la vez y poniendo a personajes exclusivos en las diferentes versiones, se aseguraban de que la gente tendría que ir a la máquina a jugar y a conseguir puntos verdes para la versión **Dreamcast**, muy bien pensado por parte de **Capcom**, pero muy malo para nosotros.

La solución a este problema es más o menos fácil, ya que actualmente circulan por Internet partidas grabadas del juego con todos los personajes ya seleccionables por lo que lo único que tenemos que hacer es conectar nuestra **Dreamcast** a Internet y bajarnos la partida.



También existe la posibilidad de hacerlo mediante unas **Visual Memory** especiales que te permiten pasar datos de **PC** a **Dreamcast**, pero no son oficiales de **Sega** por lo que es más fiable la primera opción.

De una manera u otra, intenta hacerte con esta partida si realmente quieres sacarle todo el jugo a ***Marvel VS Capcom 2***, nosotros para ponértelo más fácil hemos incluido en la página web de **Loading** estas partidas, así que ¡bájatelas ya!.

Aparentemente también existe la posibilidad de jugar a través de Internet contra adversarios de todo el mundo que estén conectados; si esto es así las jugabilidad de este título sería totalmente devastadora, situándose sin lugar a dudas en el mejor juego de lucha que podemos encontrar actualmente.

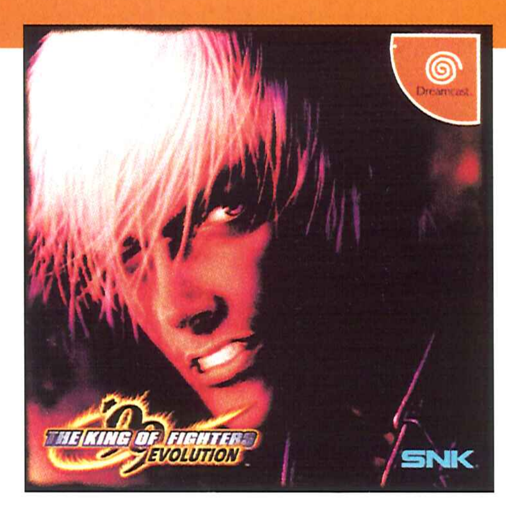
Y para que todo no sean elogios, comentaré el punto más negro de este juego: la definición de los personajes ha sufrido un bajón respecto a las anteriores entregas, pudiendo apreciar la cuadriculación no sólo de magias, si no de todos los personajes y movimientos, resaltando los ataques grandes que se convierten en puras aglomeraciones de píxeles y el último monstruo que realmente es muy grande, pero que está absolutamente cuadriculado por todos lados (¿la **Dreamcast** se estará convirtiendo en una **PlayStation**?).

Este aspecto se puede deber a que la **Dreamcast** no puede meter en memoria a los 6 personajes, escenarios y voces, teniendo que recurrir a este método que molesta bastante a la gente "puntillosa" como yo; por el contrario si no eres detalloso no lo percibirás mucho. Lo que no puedo asegurar es que la versión *arcade* tenga este mismo problema.

En definitiva, si te gustan los juegos de lucha en 2D y no tienes ***Marvel VS Capcom 2*** pueden pasar dos cosas, 1-que eres masoca o 2-que has perdido totalmente la cabeza...
Hazte con uno ¡YA!
CODEC OFF..........

Solid Snake
solid_snake_@mixmail.com

NOVEDADES DREAMCAST - JAPÓN





El pasado 30 de Marzo fue un gran día para los fans de los juegos de lucha en 2D y en particular para los poseedores de una **Dreamcast**, ya que se pusieron a la venta simultáneamente ***Marvel Vs Capcom 2***, que también comentamos en este mismo número, y el que en estas paginas nos ocupa: ***The King Of Fighters ´99 Evolution***, la adaptación del último capitulo de una de las sagas más conocidas de **SNK** para **Dreamcast**.









Para los que no conozcáis este juego (no creo que seáis demasiados la verdad) os diré que esta edición del torneo de luchadores trae novedades en lo que a sus reglas se refiere, es decir, este año el torneo se hará con grupos de cuatro participantes de los cuales uno de ellos hará la función de *striker;* este sólo podrá salir a luchar durante unos segundos y cuando su compañero le reclame. En esta edición tampoco podremos elegir el estilo de lucha entre el *advanced* y el *extra* como en la anterior versión, si no que estaremos obligados a utilizar un único modo de lucha que es una fusión de los dos antes comentados. Y las últimas novedades son el modo *counter*, con el cual seremos casi inmunes a la gran mayoría de los ataques y el otro modo que nos permitirá realizar super ataques infinitos hasta que nuestra barra de *time* acabe (para activar estos modos deberemos tener las tres barras de poder llenas).

La trama de este título se traslada dos años después de la celebración del último ***King Of Fighters***, es decir, desde que se libró la brutal batalla con *Orochi*, donde *Iori* y *Kyo* desaparecieron. Y es ahora en 1999 cuando se celebra un nuevo torneo convocado por *Krizalid*, cuyas intenciones eran en realidad obtener los datos necesarios para poder poner en funcionamiento su maligno plan, crear un ejercito de clones de *Kyo Kusanagi* para poder dominar el mundo.

Este juego conserva todas las cualidades del original añadiendo unas suculentas novedades que ahora paso a describiros.

Para empezar os diré que **SNK** ha vuelto a cambiar los decorados en 2D de la versión original por unos totalmente realizados en 3D, como ya hizo en la conversión de ***King Of Fighters Dream Match 99 (The King Of Fighters 98***); también se ha incorporado un gran montón de efectos en las fases, desde los aviones que despegan en la pantalla del aeropuerto, o el efecto de la lluvia cayendo sobre los personajes. Además de esto también han incorporado unas entradas espectaculares como las que pudimos ver en el **King Of Fighters 98**, pero esta vez si que las han incluido en el juego y no se han quedado en el tintero como en la anterior versión. Y además 2 escenarios totalmente nuevos, un escenario en una feria en la cual veremos unos bonitos fuegos artificiales al fondo, y una fase en la torre de un reloj, donde podremos luchar tanto dentro como fuera de ésta, dependiendo de la que nos toque.

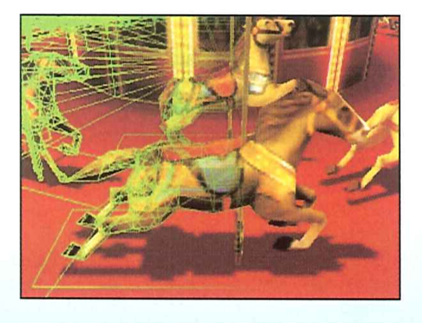
Cada uno de los escenarios tiene dos versiones, alguna de ellas totalmente diferentes a las del *arcade*. Como apunte curioso os diré que en la fase del callejón podremos ver a *Jubei*, personaje de ***Samurai Shodown***.

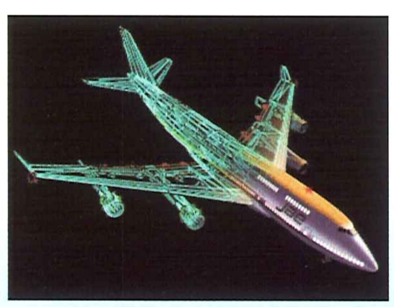
En cuanto al plantel de personajes se refiere, no encontraremos ninguna novedad con el original, un total de 33 personajes seleccionables desde el inicio, entre ellos *Kyo*, *Iori* y el *Final Boss Krizalid*. Pero es en el apartado de los *strikers* donde encontraremos las grandes novedades de este juego. En esta versión **SNK** ha incorporado a grandes personajes ausentes en la recreativa; así pues nos reencontraremos con personajes tan míticos como *Goro Daihmon*, *Billy Kane*, *Yamazaki* y *Chizuru Kagura*; junto con estos también están *Kyo Special* y *Athena Special*, *Fio,* personaje que

EVOLUCIÓN DE ESCENARIOS

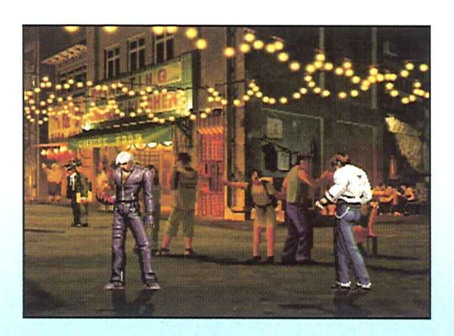


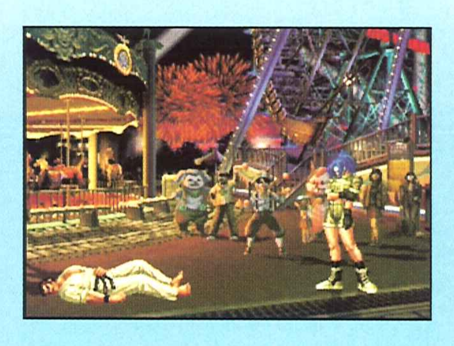
Este es el apartado en el que la versión DC de KOF'99 ridiculiza a su hermana para PSX. De alucine.















viene directamente de ***Metal Slug*** y *Alfred* proveniente de ***Real Bout Dominated Main*** de **Playstation** y de ***Real Bout Special 2***. Todos estos *strikers* los podremos elegir en modo *Justice* y *Dark*, que cambiarán tanto en sus ataques como en su color de vestir. Y la gran sorpresa en este apartado la dará la presencia de *Seth* y *Vanessa*, dos *strikers* que vienen como adelanto de la próxima entrega de la saga ***King Of Fighters 2000***, que si los rumores que corren por la red son ciertos pasará a ser programado en la placa de **Sega Naomi** que tan buenos resultados está dando *(si es cierto esto, puede ser el inicio del declive de la consola de* **SNK** *que tan buenos ratos nos ha hecho pasar a todos, ya sea en su versión recreativa como en su versión casera, sniff*).

Todos estos *strikers* no estarán para elegir desde el principio excepto *Seth* y *Vanessa* que si que lo estarán. El resto tendremos que ir adquiriéndolos con los puntos que nos irán dando combate tras combate y en pocas horas nos haremos con todos ellos sin ningún problema, aunque los poseedores de una **Neo Geo Pocket** también podremos adquirir los puntos necesarios.

Gráficamente el juego sigue el espíritu de las otras versiones, aunque en esta versión se han añadido muchos más efectos de brillo y luces, por ejemplo los ataques compuestos por fuego son mucho más vistosos y bonitos.

La música es la misma que ya pudimos oir en la version de **Neo Geo CD**, a destacar las músicas del *Hero Team* y del *Ikari Team*.

En lo que a las cargas se refiere os diré que apenas se suelen apreciar, ya que son mínimas y además las músicas no se cortan, lo que hace que el juego sea mucho más continuado y fluido.

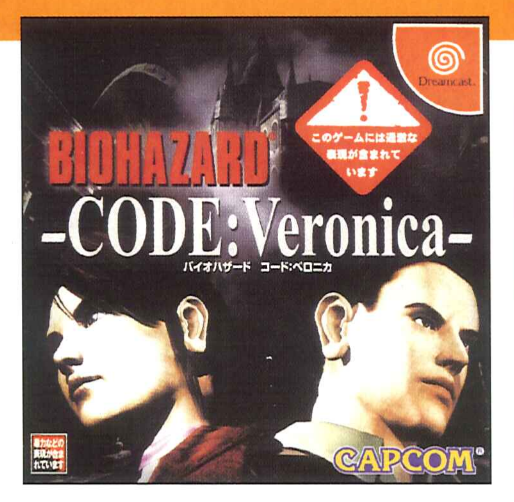
En cuanto a modos de juego se refiere, veremos todos los modos habituales de los juegos de lucha, además añade un modo nunca visto en un juego de este tipo que es el *Survival Endless* que consistirá en jugar combate tras combate hasta que nuestra vida aguante.

Lo único que puedo criticarle a este juego es la no inclusión de las galerías de ilustraciones de la versión **CD** de **Neo Geo**, y también que no hayan incorporado al juego una intro de *anime* como ya ocurrió en la anterior entrega de la saga para **Dreamcast**.

Por todo esto y alguna cosa más os puedo decir casi sin riesgo a equivocarme que este ***The King Of Fighters 99 Evolution*** es quizá la mejor versión de este título (con permiso de la versión cartucho de **Neo Geo**).

Sólo me queda decir que este ha sido uno de los meses más fructíferos en lo que a lanzamientos de juegos de lucha en 2D se refiere, y esto no tiene pinta de terminar ya que junto a la ya anunciada salida del ***King Of Fighter 2000***, se ha anunciado recientemente la salida para el mes de Julio de este año del ***Street Fighter 3 Third Impact***. *(Gracias a* ***Capcom*** *y* ***Snk*** *por no abandonar los juegos de lucha en 2D*)

Zer0SitH
zer0sith@ctv.es



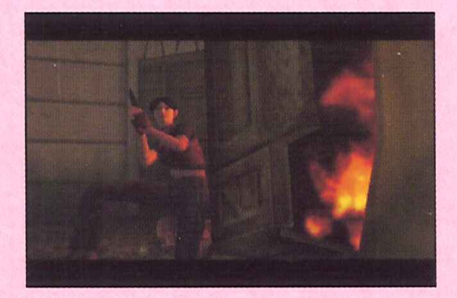
BIOHAZARD
-CODE: Veronica-

Claire Redfield llegó a *Racoon City* en busca de su hermano perdido *Chris*. Allí conoció a un novato de la policía local llamado *Leon S. Kennedy* y se enfrentaron a legiones de zombies sedientos de sangre y con el famoso *T-Virus*, pero esto era sólo un preludio de lo que a la pobre *Claire* le quedaba por vivir.









Tras escapar de *Racoon City*, *Claire* sigue la pista de su hermano hasta una isla en algún lugar de Europa. Tras una frenética persecución *Claire* es capturada y conducida a un calabozo en el cual se quedará encerrada hasta...

Ésta es a grandes rasgos la presentación que **Capcom** nos hace de ***BioHazard: Code Veronica;*** si queréis conocer más sólo tenéis que seguir leyendo *(no, tranquilos, que no os voy a desvelar más secretos de la trama de este intrigante título* ^_^U). Hechas las aclaraciones seguimos adelante.

Para los que no conozcáis la saga haré un poquito de resumen. Aunque creo que no serán muchos los que no la conozcan, empezaremos por el orden cronológico de los acontecimientos. El primer capítulo de la saga, es el ***BioHazard 0*** (es curioso que el primer capítulo de la saga aún no haya visto la luz) del cual os puedo contar bien poco. Después viene ***BioHazard,*** el primero en salir a la venta, y que sirvió de esquema para muchos de los juegos de aventura. En este título vimos como el equipo especial **S.T.A.R.S.** iba a las inmediaciones *Racoon City* a investigar unos casos de asesinato, donde podíamos adoptar la personalidad de *Jill Vallentine* o de *Chris Redfield*.

El siguiente título y el primero en salir en nuestro idioma aunque sólo fuera subtitulado fue ***BioHazard 2***, el cual cuenta las desventuras de *Claire Redfield* que va en busca de su desaparecido hermano *Chris* y de *Leon S. Kennedy* en su primer día de trabajo.

Justamente el día después de que *Claire* y *Leon* escapen de milagro de *Racoon City* llega *Jill* a la ciudad que va en busca de cualquier superviviente que pueda encontrar en ella antes de que se conozcan los sucesos a nivel mundial. Esto forma parte ya de ***BioHazard 3 Nemesis***.

Y tres meses después empieza la historia del título que nos ocupa, ***BioHazard: Code Veronica,*** el cual explica el suplicio que sigue pasando la santa de *Claire* buscando a su hermano *Chris*.

En ***BH: CV*** nos encontraremos con nuevos y viejos amigos. Por parte de los nuevos y el más importante es *Steve Burnside*, el cual acompañará durante gran parte del juego a la incansable *Claire*. Este carismático personaje al principio se hará de rogar pero al final ayudará a *Claire* y se hará indispensable en el transcurso de la historia. Y un importante retorno por la parte de los enemigos, ni más ni menos que el traidor *Albert Wesker*, que acompañaba a *Chris* y compañía en ***Bio Hazard*** y al final de la historia se descubre que esta de parte de **Umbrella**, la compañía que desencadeno toda la saga con su ***T-Virus*** y que a vuelto para hacer pasarlas canutas a todo el que se cruce en su camino.

Por parte de las criaturas nos reencontraremos con zombies, perros y *hunters* entre otros, además de los nuevos fichajes que de todos ellos cabe destacar una especie de gusano gigante que nos amargará la partida en más de una ocasión y los *mini-Tyrants* los cuales tienen el poder de estirar los miembros de su cuerpo (y que nadie piense mal por ahí). A parte de todo esto nos encontraremos con unos cuantos *final bosses* de lo más variados.

En la sección armamentística nos encontramos con el poco utilizable cuchillo, la siempre socorrida pistola, el lanzagranadas, la recortada, la ametralladora y el más innovador, el rifle de francotirador al más puro estilo *psg-1* del ***Metal Gear***, entre otras.

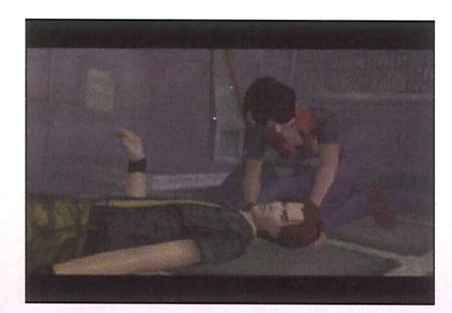
Y hasta aquí la parte histórica del artículo, ahora empecemos a analizar el título a fondo como se merece.

Técnicamente nos encontramos ante un título que destaca por su increíble calidad. Para empezar veremos unas escenas en *CGI* de una alta calidad y









espectacularidad. También podremos observar que la gran mayoría de las intros que aparecen durante el juego son en tiempo real, es decir, que es la propia **Dreamcast** la que las genera. En el juego en sí todo el entorno gráfico está cuidado al detalle, grandes efectos de luz, animación en 60 Fps, lo que hace una acción mucho más fluida y lo más importante y novedoso de la saga: todo, absolutamente todo está elaborado en 3D, es decir, escenarios, personajes, enemigos, objetos, etc. No como en anteriores entregas en las cuales estaban en 3D personajes y enemigos, y los escenarios eran en 2D. Esto hace que el juego tenga una mayor profundidad y realismo (como ya vimos en el ***Dinocrisis*** de **Psx**).

En el apartado sonoro encontramos que sigue la línea de anteriores entregas; un sonido nítido y muy bueno, unas músicas que ambientan a la perfección y unos *FX* que algunas veces nos pondrán los pelos de punta.

La jugabilidad de este título es muy parecida a la de anteriores entregas de la saga, con muchos puzzles y acertijos que harán que nos exprimamos el coco (no os asustéis que tampoco es gran cosa ^__^). No os preocupéis por el idioma ya que en ***Bio Hazard: Code Veronica*** el idioma es exactamente igual que en anteriores capítulos de la saga, es decir: hablado todo en inglés y subtitulado en japonés *(si tenéis alguna noción de inglés no tendréis apenas ningún problema para acabarlo)*

La duración del juego es alta ya que aunque nos hayamos terminado el juego hay ciertos puntos que nos harán hacer una cosa u otra, y dependiendo de como lo hagamos nos obsequiaran con alguna sorpresilla.

Al acabar el juego nos encontraremos con un sorprendente nuevo juego, en el cual deberemos elegir al empezar el personaje al que queremos controlar y si queremos jugar en tercera persona como en el juego normal o en primera persona, al más puro estilo de ***Quake***. Este modo es increíble de verdad, un regalito que los señores de **Capcom** nos han hecho a todos los usuarios de **Dreamcast**. Además, conforme nos lo vayamos pasando con los distintos personajes nos irán dando nuevos para controlar lo cual alarga aun más la vida de este juego.

Y por último y lo más importante: la historia. En ***Bio Hazard: Code Veronica*** todo el desarrollo de la historia está cuidado al detalle. En más de un momento nos quedaremos asombrados y con la boca abierta, nos asustaremos o incluso lloraremos, ya que la trama de este juego es simplemente increíble, del tipo que muy pocos guionistas saben impregnar a un título (como ejemplo véase *Hideo Kojima*) y que os enganchará desde el principio hasta el fin. Pero como ya he dicho al principio de mi artículo no voy a adelantar nada de la trama ya que seguramente saldrá muy pronto editado en nuestro país (si no fuera así sería un gran error por parte de los señores de **Capcom**) y si os cuento algo el juego ya no sería lo mismo.

Cuando anunciaron que el ***Bio Hazard: Code Veronica*** japonés saldría en una edición especial todo el mundo empezó a echar palomas al vuelo diciendo que si iban a regalar un libro de ilustraciones, pegatinas o incluso hubo gente que se atrevió a decir que regalarían un GD especial. Pues lo siento señores, nada de eso se hizo realidad, lo único que hicieron fue hacer una funda de plástico para la caja del GD doble. Eso si, queda muy bien y hace más lujosa la estantería.

Y como curiosidad, deciros que el lanzamiento en Japón de ***Bio Hazard: Code Veronica*** hizo que **Sega** multiplicara las ventas de **Dreamcast** y ha hecho que se consolide en el mercado nipón, la cual creo que de momento ya ha demostrado de lo que es capaz con este título y con ***Shenmue***. Ahora sólo hay que esperar a que el resto de las compañías tomen ejemplo de éstas y saquen títulos de esta calidad que todos se lo agradeceremos.

Por todo esto y mucho más quiero deciros que creo que ***Bio Hazard: Code Veronica*** es un serio candidato al trono de mejor juego del año *(si otras compañías no hacen nada para remediarlo)*.

El que esté dudando si comprárselo en una tienda de importación que no lo dude ya que este título no es más complicado que otros de la saga, y si tiene algún problema estaremos encantados de solucionarselo ya sea vía e-mail o en el canal de **#Frikilandia.** Y además, el que no adquiera este título ya sea en su versión japonesa o en posteriores versiones traducidas estará dejando escapar uno de los juegos de vuestra vida, os lo aseguro.

Por cierto, en la versión japonesa se nos ha escapado el modo de coger la magnum (si a alguien se le ocurre o sabe como se coge, ya está tardando en enviarme un mail explicandome como lo ha hecho :-þ).

Zer0SitH
zer0sith@ctv.es





NOVEDADES NEO-GEO POCKET









GEKKA NO KENSHIN

¡¡YA ESTÁ AQUÍ LA VERSIÓN PORTÁTIL!!

Tardaron cierto tiempo, todos nos preguntábamos cuanto tararían los señores de **SNK** en realizar una conversión para **Neo Geo Pocket Color** de su exitoso ***Last Blade,*** el que es para muchos el mejor juego de lucha bidimensional. Como ya dije en otras ocasiones no estoy de acuerdo con esta afirmación, pero eso no quiere decir que sea un mal juego ni mucho menos.

Gekka no Kenshi es una divertida y conmovedora historia desarrollada durante la era *Bakumatsu*. La parte dramática comienza cuando *Minakata Moriya*, hermano y compañero de entrenamiento de *Kaede*, acaba con la vida de su padre y maestro. La ira y la impotencia al no entender los sentimientos y pensamientos de *Moriya* hacen explotar en el interior de *Kaede* el verdadero poder que lleva dentro y que le hace adoptar pelo rubio y el control del rayo. *Kaede* no descansará hasta averiguar qué se esconde en el corazón de *Moriya* que le llevaría a poner fin a su vida y averiguar que le llevaría a tan increíble asesinato. Naturalmente ahí no queda todo, y un malo maloso quiere apoderarse del mundo, y claro, entre todo ese lío los dos protas no pueden enfrentarse como es debido (es que estos dos son igualitos a *Kyo* e *Iori* en el ***KOF*** **^_^U**).

Otros personajes pondrán su granito de arena y darán un tono más divertido o más tétrico a la historia, como *Ichijo Akari*, la pequeña ladronzuela y sacerdotisa que caza y controla espíritus, el *ninja Zantetsu* que se encarga de poner una nota seria a la historia...

Hasta un total de la nada despreciable cifra de 9 personajes seleccionables en un principio tendrá el cartucho en cuestión. Se echan de menos a *Kanzaki Juzoh*, hermano de *Akari*, el demente *Shikyoh* y el grandullón *Shigen*. De todos modos hay que decir que quedan cinco cuadros de selección por rescatar, y podemos adelantar que mientras que uno es *Kagami*, jefe final de la primera entrega, otro es *Kouryu*, el enemigo final de la segunda parte.

Como podéis deducir por algunas cosillas, no es más que una mezcla de ***Last Blade 1*** y ***2*** de la **Neo Geo** original llevado a lo diminuto. Hemos de decir por adelantado que **SNK** hizo un buen trabajo con este cartuchito por algunas razones.

Los gráficos en la misma línea de la saga ***The King of Fighters R1*** y ***R2*** con personajes pequeños, cabezones (*super deformed*, vaya) bien definidos y con cantidad de expresiones de cara y muy simpáticos. Los fondos son una réplica reducida de los originales, algunos incluso gozan de algunos detalles en movimiento (las cataratas, cielo...) de gran calidad para una portátil. Con respecto a los movimientos de los personajes, me atrevería a decir que cuentan con la mayor calidad vista hasta ahora en **Neo Geo Pocket Color**. Si bien su hermana mayor revolucionó en ese sentido, éste también parece querer hacerlo en buena manera. Muchos *frames* de animación para cada movimiento y muchos golpes que consiguen que el juego sea muy completo.

Si bien un punto negro del juego radica en su velocidad, muy inferior a la versión que intenta imitar. Además, en algunos momentos, como caídas y ataques recibidos, consigue que te desesperes en un principio por la forma tan extraña que tienen de reaccionar, pero es algo en lo que te acabas acostumbrando tarde o temprano.

La música es bonita cuando la tiene, pero en su mayoría no es más que sonido ambiental; de cualquier modo es todo lo que cabe esperar sabiendo que la calidad del chip sonoro de **NGPC** es similar al de la exitosa **Game Boy**.

Por si todo esto te parece poco, el cartuchito incluye cantidad de mini juegos, ilustraciones y secretos que descubriremos cuanto más juguemos al juego.

Este es todo un gran cartucho, buena opción para cualquiera que comprase su **Neo Geo Pocket Color** por juegos de lucha portátiles de buena calidad. Si te gustó el original sin duda no querrás dejarlo de jugar en ningún momento en cualquier sitio, y para ello **SNK** nos hace estos regalitos ;).

Ahora nos queda preguntarnos... ¿para cuando un ***Mark of the Wolves***? Estamos deseando jugarlo ^_^

Mangafan
mangafan@teleline.es


Loading
REVISTA INDEPENDIENTE DE PlayStation Y OTRAS VIDEOCONSOLAS
RHAPSODY
A Musical Adventure


ARIKA CAPCOM®
ストリートファイターEX3
STREET FIGHTER® EX3
Loading
PlayStation

¿SQUALL ASESINA A SUS PADRES?

Después del intenso ataque al que se enfrentó *Metal Gear Solid* hace unos meses por parte de asociaciones y todo tipo de informativos (poco informados) y seguido por los mismos intentos hacia la conocida serie de animación *Pokémon*, ahora le toca el turno a *Final Fantasy VIII*.

El desafortunado accidente que sufrió una familia a manos de su propio hijo, ha sido utilizado contra los videojuegos de una manera bestial, ya que sin ningún tipo de prueba o mínima pista se ha achacado la acción de este criminal a la influencia de un juego. Este juego, como bien sabemos todos, no tiene nada que ver con las increíbles y totalmente desinformadas noticias que se daban sobre él.

Lo que más me molesta de toda esta historia es que metan por medio al ***FFVIII*** sin tener la más mínima prueba de que tuviera algo que ver con el caso, ya que el muchacho en cuestión nunca mencionó dicho juego ni iba diciendo que había cometido el crimen imitando a su "héroe".

Toda la historia viene a que cuando la policía entró en su casa, por casualidad encontró el juego, y al ponerlo apreciaron el parecido entre *Squall* y -------- ,que realmente es absolutamente irrelevante y una lamentable casualidad con la que se han cebado todos los informativos de este país diciendo algo así como: "¿Qué tema morboso podemos meter en esta noticia?", "¡Mira, mira, que el protagonista de este juego que por casualidad hemos encontrado en su casa se parece al criminal!", "¡Pues perfecto, ya tenemos a quien echarle la culpa!" (en pocas palabras...)

Y ya si el horrible asesino virtual (*Squall*) lleva y lucha con una espada, pues para que queremos más, la noticia bomba.

Otra cosa muy graciosa que decían los informativos es que la *Gunblade* (una espada inventada para este juego y que no existe realmente), era una *katana* o "espada japonesa" (¿si hubiera utilizado una cimitarra, la hubieran llamado espada mora?) idéntica a la que el muchacho utilizó para matar a su familia... ¡¡¡por favor!!! Cualquier persona con un poco de vista puede apreciar que estas dos espadas no tienen nada que ver, demostrando que se siguen aferrando a cualquier mínima casualidad para culpar a los videojuegos.

Después pudimos oír cosas tan absurdas como que el asesino y el protagonista del juego llevaban la misma ropa ¿¿¡¡un chandal gris!!?? Por favor, pero si *Squall* lleva un plumón, pantalones de cuero y una camiseta blanca... ¿a que viene eso del chandal? Totalmente absurdo.

Después tenemos la historia que los informativos se han montado de ***FFVIII***. Según ellos es la siguiente:

Llevando a *Squall*, un asesino despiadado que lucha contra la opresión y que mata a todo el que se pone en su camino, tenemos que salvar a una princesa que al final resulta ser una bruja que debe morir...

¿Cómo es posible distorsionar y cambiar tanto la temática de un juego para convertirlo en eso? Que más que otra cosa parece como si tuviéramos que llevar a un psicópata que va matando sin ton ni son a todo el mundo, o por lo menos esa es la impresión que quisieron dar los informativos.

Pero como todos nosotros sabemos, ***FFVIII*** no tiene nada que ver con todas esas tonterías, presentando una bellísima historia de amor entre *Squall* y *Rinoa* alejada bestialmente de la versión dada por los noticiarios cegados por: videojuego<==>altamente perjudicial.

El hecho que muestra que ***FFVIII*** no tuvo nada que ver con este caso, es que justo al día siguiente de dar esta fatídica y desinformada noticia, los medios informativos no volvieron a meter por medio al juego dentro de la noticia en sí. El porqué es sencillo; se dieron cuenta de que no tenía nada que ver con el caso (ya que el acusado en ningún momento lo nombró), pero el mal contra los videojuegos ya se hizo culpando a ***FFVIII*** sin tener ni idea y en una postura totalmente cegada y desinformada.

Como todas las noticias que den los noticiarios estén así de bien informadas, me temo que estamos apañados... viva la información amañada...

Mi visión personal de todo este asunto es la siguiente:

Los fabricantes de juguetes de toda la vida, dígase juegos de mesa, muñecas, bicicletas o peluches, se están viendo atrapados por un creciente mercado informático, con mayor hincapié en las videoconsolas, a las que ven como fuertes enemigos hacia sus productos.

Para intentar parar este bestial crecimiento de productos, estos fabricantes de juguetes escondidos bajo incompetentes y en el 100% de los casos desinformadas asociaciones de padres/menores/anti-violencia/etc. empiezan a criticar todo posible caso que ellos crean perjudicial para los poseedores de tan malvadas y crueles maquinitas.

Estas asociaciones están intentando crear en la sociedad una visión del videojuego mala y perjudicial tanto para el menor como para todo aquel que ose utilizarlas, intentando convencer a todos los padres de que las consolas son absolutamente perjudiciales para sus hijos.

Para llevar esto adelante, se aferran a noticias o hechos que contengan algún tipo de relación con un juego, realizando comentarios en su mayoría falsos y totalmente despectivos, que a oídos de los desinformados padres, les darán la sensación de que los videojuegos son como demonios para sus pobres niños.

No quiero ni pensar que podría pasar si cualquier persona aficionada a los videojuegos o al *anime* por algún motivo perdiera la cabeza y cometiera un asesinato. ¿Que tipo de noticia darían después y como de perjudicial sería para estos dos mercados del entretenimiento? Imaginaros lo siguiente:

A mí mismo, por algún motivo se me va la cabeza y decido liquidar a toda mi familia con una espada. Después de esto, al entrar la policía en mi casa no sólo encuentra el ***FFVIII*** sino que también encuentra libros, posters, muñecos y todo tipo de cosas relacionadas con este juego. Y no sólo esto, sino que ven como la estantería de mi cuarto está llena de juegos de consola y "comics japoneses" de esos tan nocivos para la juventud que están llenos de gente "luchando y matándose". Es decir, que si esto pasara, los videojuegos y el *anime* se iban, con perdón, a la mierda en nuestro país de una manera casi automática. Es como si pudiera leer los titulares de las noticias: "Joven mata a toda su familia absorbido por sus malvados héroes japoneses", "en la casa del asesino se encontró numeroso material nocivo compuesto de comics y videojuegos que creemos fueron la causa de tan cruel asesinato".

¿Y por qué pasaría esto y los videojuegos y el *anime* se irían al garete en nuestro país? Pues únicamente por que alguien con una determinada afición ha perdido la cabeza y la policía/informativos/prensa en lugar de buscar la respuesta en el entorno familiar y hechos cotidianos de la sociedad, culparían y machacarían hasta puntos extremos que el niño en cuestión tuviera su cuarto lleno de videojuegos y *mangas*.

Dejando de lado este hipotético caso, los noticiarios seguirán bombardeo tras bombardeo, hasta que quizás el mercado del videojuego llegue a dañarse en nuestro país, ya que basar un triple asesinato única y exclusivamente a un videojuego, no puede traer más que problemas, aunque como todos nosotros sepamos, no tenga nada que ver.

¿Conseguirán algún día estas "asociaciones" (por llamarlas de alguna manera) su ciego propósito de deshacer por completo el mercado del videojuego en España? Yo personalmente opino que no, ya que llevamos con temas parecidos desde hace muchos años, y nunca consiguen otra cosa que meter boca y criticar todo lo criticable.

CODEC OFF..........

Solid Snake
solid_snake_@mixmail.com

FEXPO2000

SALÓN DEL OCIO FAMILIAR

Los pasados días 22, 23 y 24 de marzo, se celebró en Barcelona la tercera edición del ***Family Entertainment Fair***, o lo que es lo mismo, la ***Fexpo 2000, Salón del Ocio Familiar***, feria de muestras de ámbito profesional donde se reúnen fabricantes y distribuidores de parques infantiles, de atracciones y temáticos, parques acuáticos, boleras, playgrounds, juegos hinchables, mini-golf, juegos deportivos, infantiles, videojuegos y simuladores, maquinas expendedoras, premios diversos, regalos, catering y restauración.



Hay que destacar que durante la edición celebrada el pasado año acudieron a la ***Fexpo*** más de 7000 visitantes profesionales, de los cuales el 10 % procedía de fuera de España.

Nada más entrar nos encontramos con una amplia sala llena de luces, desde donde ya podíamos ver algunas de las cosas que nos esperarían durante la jornada.

Tras una rápida ojeada a toda la sala decidimos que nuestro primer objetivo serían las dos únicas novedades que **Sega** presentaba en España: ***Eighteen Wheeler*** y ***Star Wars Racer Arcade***.

La primera es un espectacular simulador de conducción en el cual nos ponemos al volante de un impresionante trailer y deberemos entregar las mercancías antes que nuestro rival se nos adelante y nos quite la clientela. Lo que más llama la atención de esta máquina es sin lugar a dudas el espectacular mueble en el que está alojada. Éste recrea con todo lujo de detalles el interior y la cabina de un camión de estas características. En el aspecto técnico la máquina está al nivel al que nos tienen acostumbrados las últimas creaciones de **Sega** en lo que a simuladores de conducción se refiere (véase ***Ferrari*** y ***Daytona USA 2***).

Y justo al lado nos encontramos con la sorpresa más grata de todo el salón, ***STAR WARS RACER ARCADE.*** Pudimos disfrutar de una versión *Beta* de este juego que se encontraba al 70% de programación, pero ya dejaba entrever su gran calidad, tanto gráficamente como en su suavidad de animación, ya que ésta se movía a 60 frames por segundo durante toda la partida. Así que olvidad lo que hayáis visto antes en otros sistemas, esta máquina supera con creces a la versión de **Nintendo 64**. Y que deciros del mueble en el cual venía, una fiel reproducción con todo lujo de detalles del ***Pod-Racer*** utilizado por *Anakin Skywalker* en la película ***Star Wars Episodio 1: La Amenaza Fantasma***.

La única compañía con *stand* propio fue **Gaelco** que aprovechó para presentar su próximo lanzamiento (atención todos los aficionados al fútbol): ***Football Power***. Nuestra primera impresión respecto a esta máquina fue en un principio la de exclamación ya que la susodicha sólo tenía dos botones, y todo juego de fútbol que se precie debe tener unos cuantos más para tener varias funciones. Pero cual fue nuestra gran sorpresa al mirar hacia abajo y ver una pelota de fútbol a nuestros pies, con la cual deberíamos hacer pases y chutes, como si de un partido de verdad se tratase. Además de todo esto os diré que podremos seleccionar a los clubes de fútbol internacionales más famosos.

También pudimos ver la réplica de ***Football Power*** de la mano de la compañía nipona **Namco**, aunque ésta no tenía la jugabilidad ni la precisión de la maquina de **Gaelco**.

Como otra novedad por parte de **Sega** pudimos jugar al simulador de pesca ***Sega Marine Fishing***, un tipo de juego que es muy popular en el país del sol naciente pero que aquí no tiene tanta aceptación. Aún así, **Sega** trajo dos tipos de mueble de esta máquina; el reducido, muy parecido al que usan la gran mayoría de los juegos programados en placa **Naomi**, con la excepción que en lugar de palanca tendremos una empuñadura de caña de pescar, muy lograda eso sí; y el segundo mueble, con una caña y una pantalla mucho mayor.

A parte de todo esto apenas había más novedades, eso sí, nos encontramos con una gran variedad de máquinas que ya estaban en el mercado, y a las cuales no dudamos en echar unas partiditas ^__^.

Entre ellas encontramos una de nuestras máquinas favoritas: ***Fatal Judgement: Silent Scope 2*** de **Konami**, secuela de la primera parte que tanta aceptación tuvo en este país. En esta ocasión la maquina presenta una serie de novedades tales como visión nocturna y la posibilidad de jugar a dos players.

Namco también tuvo representación en los juegos de disparo con 2 máquinas que ya llevan bastante tiempo circulando por nuestros salones recreativos y que son sobradamente conocidas por todo aficionado/a; los geniales ***Time Crisis 2*** y ***Crisis Zone***.

En lo que a juegos de conducción se refiere no encontramos ninguna novedad exceptuando las dos ya comentadas (léase ***Eighteen Wheeler*** y ***Star Wars Racer***). Entre las máquinas que pudimos ver cabe resaltar la versión para cuatro jugadores de la maquina de **Sega *F355 Challenger Ferrari***, el mueble de la cual no alcanza ni mucho menos el nivel de calidad que pudimos observar en el de la versión de un jugador, que contenía tres pantallas, embrague y cambio de marchas. También había algunas maquinas de nombres sobradamente conocidos como:







Sega Rally 1 y ***2***, ***Crazy Taxi*** y ***Jambo Safari*** (simulador de caza en *Jeep*) con lo que se demuestra el gran dominio de **Sega** en este tipo de juegos.

En lo que se refiere a los juegos de lucha, la única novedad destacable fue el último lanzamiento de **SNK**, ***Garou Mark Of The Wolves*** (*tranquilo **DevilKen**, tendrás otra oportunidad para demostrar tus habilidades* ^__^). En esta entrega **SNK** ha optado por hacerle un gran lavado de cara al aspecto gráfico de la saga. A remarcar los excelentes escenarios que contiene este título.

En la feria también se presentaron las últimas novedades en lo que a máquinas de todo tipo se refieren.

Las cada vez más famosas maquinas de Boxeo (tipo ***Sonic Blastman Punch***) están ganando muchos adeptos en España y cada vez son más las compañías que sacan al mercado este tipo de juegos. La última de ellas desarrollada íntegramente en nuestro país, ***Photo Punch***, tiene la novedad de poder imprimir los resultados de nuestros golpes en el rostro de nuestros adversarios. Como curiosidad os diremos que a salido recientemente al mercado nipón una máquina de este estilo dedicada a la gran serie ***Hokuto No Ken***, más conocida como ***El Puño de la Estrella del Norte***. En ella nos encontraremos ante no uno ni dos objetivos que golpear, sino seis, para que recreemos las hazañas de *Kenshiro* (recemos porque algún día esta maravilla aterrice en los salones de nuestro país).

Todos habréis visto en alguna ocasión las máquinas en las cuales podemos hacernos fotografías con graciosos escenarios de fondo. Pues bien, en el salón se hizo la presentación de una curiosa maquina que pronto podremos ver en los salones de belleza (si, habéis leído bien ^__^*U*). Esta máquina está dirigida más bien hacia el sector femenino (*aunque sabemos de buena tinta que a **MrKarate** le encantará O_o*) pero tranquilos que los chicos que queráis también podréis usarla. Con ella podremos imprimir en nuestras uñas todo tipo de adornos y dibujitos, para que de este modo queden más vistosas. (*El dibujo de la mariposa quedó divino en la uña de **Junker** ^o^ , que accedió encantado a la encerrona que le hicieron, con tal de poder estar cerca de la encantadora chica de la foto, que despertó pasiones entre los que allí nos encontrábamos*).

Y esto fue en resumidas cuentas todo lo que esta edición de la ***Fexpo*** nos ofreció. Lo cual nos hace pensar que el ocio familiar en nuestro país goza de muy buena salud y que cada vez son más las novedades que se presentan en nuestro país para que podamos pasar una entretenida tarde con nuestros amigos, en los acogedores salones recreativos (en *los que muchos de nosotros hemos crecido* ^__^).

Zer0sith
zero@jet.es







TORREMOLINOS 2000

PALACIO DE CONGRESOS 6-7-8 ABRIL

Como todos los años desde hace algún tiempo, en Torremolinos (Málaga) se celebra una feria de recreativas donde las distintas compañías de videojuegos *arcade* presentan sus novedades y nuevos proyectos. También podíamos encontrar todo tipo de máquinas "tragaperras" que ocupaban más de la mitad de los productos que se exhibían y que dejaremos totalmente de lado dado su nulo interés para los aficionados a los videojuegos.

Estos salones se celebran principalmente para que las distintas compañías intenten vender sus productos a particulares y principalmente a personas que posean algún tipo de bar o sala recreativa donde tengan máquinas.

A nosotros obviamente esto no nos interesaba en absoluto y sólo fuimos para poder contaros que novedades había allí expuestas y, como no, para "gastar" un día entero jugando totalmente gratis a todas las novedades *arcades* del momento.

Las marcas que más productos presentaron fueron las de siempre, es decir, **Sega**, **Namco**, **Konami** y **SNK** después otras muchas marcas más tenían algún que otro producto.

La compañía que más productos tenía expuestos era como siempre **Sega**, con las siguientes máquinas:

Como novedades podíamos ver el ***Star Wars - Episode 1***, con un complejo mueble que imitaba bastante bien la cabina de control de las vainas, lógicamente habréis descubierto de que va el juego.

También pudimos ver el ***Jambo Safari***, juego ambientado en safaris en el que teníamos que atrapar a distintos animales con ayuda de un jeep y nuestra habilidad con la cuerda.

Eighteen Wheeler, un curioso juego de conducción en el que teníamos que llevar un camión (con claxon y todo) lo más rápidamente posible a su destino, muy parecido a lo visto en anteriores juegos de esta compañía como ***Crazy Taxi***.

Uno de los más curiosos fue un juego de fútbol que tenía la particularidad de que los chutes, pases y tiros los teníamos que realizar nosotros, es decir, que el mueble en cuestión poseía un balón incrustado al que teníamos que darle patadas para realizar todas las posibles jugadas; bastante original pero dejaba bastante que desear respecto a jugabilidad.

Algo que me extrañó bastante fue la falta de algún título nuevo de disparo de





Sega, algo realmente extraño ya que esta compañía suele lanzar al mercado durante el año varios títulos de estas características.

Namco presentó la tercera parte de la saga ***Time Crisis*** llamada ***Crisis Zone***, uno de los pocos juegos de disparo que se expusieron.

Esta vez pasamos de la típica pistola característica de la saga a una potente ametralladora, pudiéndonos esconder tras un escudo de policía (dándole al pedal correspondiente) a modo de protección como vimos en las anteriores entregas.

Las características principales de este *arcade* son la posibilidad de cargarse todo lo que veamos en pantalla (estanterías, cristales, libros, televisiones, etc...) dejando también marcados en las paredes los agujeros producidos por las balas y un continuo movimiento de cámara que da una trepidante acción al juego.

El punto negro de este título es no poder jugar a dobles como en la segunda parte.

Konami presentó varios *arcades* bastante buenos, entre los que se encuentran:

Dance Dance AuroMix, un nuevo título de esta conocida saga, esta vez pensando en el público europeo en el que podíamos ver una amplia recopilación de las mejores músicas de los anteriores juegos y algunas pistas nuevas exclusivas de esta versión.

Como característica principal resaltaría la nivelación de todas las músicas, es decir, que bailes la música que bailes tendrá la misma dificultad, ya depende de ti si quieres subir la habilidad de baile. De esta manera puedes poner la canción que quieras sin tener miedo a no poder terminarla y automáticamente perder la partida.

Konami también presento ***Fatal Judgement: Silent Scope 2***, un juego de francotiradores en el que armados con una escopeta y una potente mirilla telescópica, tendremos que realizar todo tipo de misiones de tiro.

Las novedades que presenta esta segunda parte son la posibilidad de jugar a dobles tanto luchando en el mismo bando como en modo batalla, y las distintas visiones que da la mirilla, como la de detección de calor, infrarrojos, visión nocturna, etc.



También pudimos encontrar la máquina ***PunchMania***, que aunque por el nombre parezca otro de los tantos juegos de música de **Konami**, esta vez pasaremos de las notas musicales a las técnicas mortales de lucha de ***El Puño de la Estrella del Norte*** (**Hokuto no Ken**).

A mi gusto, este fue el mejor *arcade* de toda la feria, en el que teníamos que ir pasando por las distintas sagas de la serie y luchando con los personajes principales, como *Shin*, *Toki* o el mismísimo *Rao* (al que nos fue imposible llegar por su extrema dificultad).

Lo que tenemos que hacer en esta máquina es darle puñetazos a unas piezas recubiertas de gomaespuma (6 en total) que se encienden indicándonos el momento justo en el que tenemos que golpearlas. De esta manera emularemos las luchas aparecidas en la serie, ¡toda una pasada!



La representación de **SNK** este año fue mínima. Al parecer, su última placa 3D **NeoGeo64** no ha obtenido mucha fama, no presentando ningún titulo desde hace meses. Únicamente pudimos ver como novedad el ***Garou: Mark of the Wolves***, juego de lucha 2D de extraordinaria calidad técnica (no me explico como una placa con más de 10 años hace juegos de lucha que se asemejan a últimos títulos como el ***Street Fighter 3*** de **Capcom**).

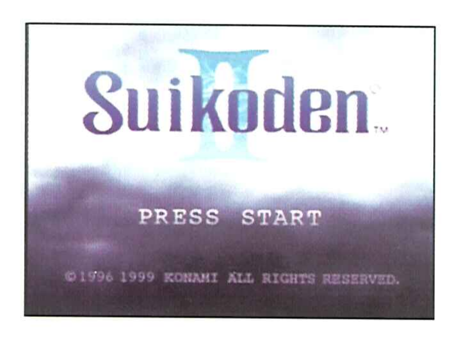
Lo más representativo de este juego es su alto número de *frames* de animación y el barrido casi total de la plantilla de personajes, dejando únicamente a *Terry Bogard*.

A grandes rasgos estas fueron las novedades presentadas este año; lógicamente estas no fueron todas las máquinas que allí había, ya que cada una de estas compañías también expuso lanzamientos de otros años que aunque tuvieran algún tiempo, abultaban bastante y tapaban de alguna manera la excesiva falta de novedades.

Esto fue todo lo que pudimos ver en el **Salón de Recreativos de Torremolinos 2000**, en el que se notó un abundante bajón de máquinas y una mayor afluencia de "tragaperras".

Como no, también pudimos ver contadas máquinas tipo "pegarle con un martillo a todo lo que se mueva", que son muy divertidas y siempre dan un toque de gracia y sobretodo de desahogo frente a tanto *arcade*.

Solid Snake
solid_snake_@mixmail.com





GUÍA COMPLETA -PARTE 1-



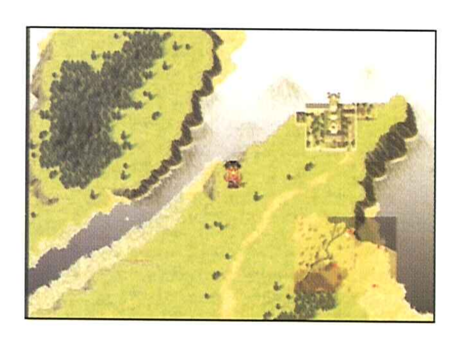
Genso Suikoden II se puede considerar como uno de los mejores *RPG´s* creados hasta la fecha.

Konami es la marca encargada de la realización de este juego ambientado en una historia china que contaba las hazañas de las 108 estrellas del destino que luchaban contra la opresión del gobierno.

Aunque el juego tenga como base argumental esta leyenda, la aventura irá tornando muchas "sub-historias" diferentes protagonizadas por cada uno de estos 108 personajes.

La aventura comienza en un pequeño campamento formado por soldados de la brigada de "*City-State*" (la capital del reino).

Nuestro joven protagonista, el héroe (lo llamaré así ya que este personaje no posee ningún nombre definido por **Konami**) acompañado de su mejor e inseparable amigo desde la infancia *Jowy*, están a punto de irse a dormir, deseosos de que llegue la mañana ya que por fin la guerra ha terminado y podrán volver a su ciudad de origen, donde *Nanami* (la hermana del héroe y gran amiga de *Jowy*) les espera. En ese momento oyen un fuerte grito: -¡¡emboscada!!- -¡¡*City-State* ha roto el pacto de paz!!-



Al salir de su caseta, ven horrorizados como todo su batallón está siendo arrasado, ya que no tienen ninguna posibilidad de victoria, deciden huir lo mas rápido posible, pero por el camino ven a su general de brigada hablando con el actual príncipe del reino llamado *Luca*, descubriendo que la emboscada había sido preparada por su propio general.

Después de una encarnizada lucha, los dos protagonistas consiguen huir del campamento saltando por un acantilado cercano a una catarata, no sin antes hacer una marca cada uno en una gran roca y jurando que si el destino quisiera separarlos algún día, cuando todo pasara y volviera la normalidad en sus vidas, este sería su punto de reencuentro.



A la mañana siguiente, el héroe es encontrado sin sentido en la orilla de un río por *Viktor* y *Flik* (personajes que ya salieron en la primera parte). Estos son los jefes de la "*Mercenary Army*" que es una especie de resistencia contra el gobierno corrupto de *City-State*.

Y así comienza ***Genso Suikoden II,*** ya que no puedo resumir todo este genial juego y su magnífica historia, llena de aventura, amor y traición (los palazos que te llevas en este juego con amigos que realmente son enemigos, muertes repentinas y cosas así que dan giros de 180 grados a la historia te dejan en muchas ocasiones hecho pedazos) por lo que intentaré contar en pocas palabras el desarrollo posterior del juego (lógicamente sin chafar el final).

El *Héroe* poco a poco se va consolidando como el jefe de esta resistencia, ayudado por su hermana *Nanami*, que realmente no está unida a él por sangre ya que son adoptados, pero que se quieren incluso más que si fueran parientes, y *Jowy*, el mejor amigo del *Héroe*, que más adelante y sin ningún tipo de lógica aparente, el destino hará que estos dos inseparables amigos se vean enfrentados entre si por distintos ideales, pasándose *Jowy* al bando contrario y luchando junto al malvado *Luca*, ¿pero porque el destino los separo de tal manera? ¿porque *Jowy* toma esta decisión tan dastrica? ¿quien de los dos estará en los cierto y quien estará equivocado?.

Y poco a poco, entre infinidad de aventuras que giran alrededor de la base argumental del juego, que es derrocar al actual imperio corrupto, tendremos que ir reclutando a multitud de personajes que nos ayudaran a conseguir nuestro propósito, al igual que cuanta la leyenda china de las 108 estrellas del destino.

Lógicamente, la cifra de personajes que tenemos que reclutar es 108, pudiendo manejarlos ya que son personajes principales y podemos luchar con todos ellos, por lo que este juego se lleva la aplastante victoria en lo que a número de personajes se refiere.

Este apartado es el punto más fuerte del juego, ya que muchos de estos personajes tendrán su propia historia que deberemos de realizar si queremos que éstos se nos unan al grupo. De esta manera, el numero de sub-historias que difieren de la temática base es elevadisimo, subiendo el numero de horas de juego muy pero que muy considerablemente.

Las sub-historias de estos personajes

pueden ser importantes para el desarrollo del juego o simples aventuras que no tienen nada que ver con la trama argumental, pero que igualmente tendrán una buena dosis de acción.

Conseguir a los 108 personajes de ***Genso Suikoden II*** es una tarea bastante difícil, por lo que realizaré una completa guía de como conseguirlos a todos dentro de este mismo artículo, ya que multitud de personas me han preguntado como reclutarlos a todos, aspecto que cambia radicalmente el final del juego, pudiendo conseguir tres finales totalmente diferentes.

Los gráficos del juego poseen una abundante mejora respecto a la primera parte. Estando realizados íntegramente en 2D, mostrando un enorme y detallado mapeado lleno de poblados, castillos, bosques, templos, cuevas, etc. y un gran número de personajes con buenos y fluidos movimientos que si bien no sigue la actual moda de gráficos poligonales, **Konami** demuestra que este aspecto no es esencial, consiguiendo crear uno entorno más que aceptable que recuerda bastante anteriores títulos de rol como ***Chrono Trigger*** o ***Tales of Phantasia.***

Este título también posee videos que muestran escenas importantes del juego o simplemente la presentación que está acompañada por una magnifica orquesta filarmónica.

Estos vídeos no son muy frecuentes en el juego y su composición no es muy elogiable (excluyendo la presentación que es absolutamente impresionante)

Pasando al tema musical, he de decir que ***Genso Suikoden II*** posee una de las mejores bandas sonoras que he escuchado en un videojuego, mostrando todo tipo de temas y estilos musicales que tornarán de alegres a totalmente tétricos según la situación o el momento lo requiera, destacando las abundantes canciones cantadas y los magníficos coros, y es que en todos los títulos de **Konami,** las músicas poseen un lugar muy importante.

Konami puso a la venta en Japón esta magnifica banda sonora original que se recopila en la nada despreciable cifra de 4 CD´s repletos hasta los bordes, hecho que demuestra las extensisima cantidad de músicas que posee este juego.

Las luchas en este juego se desarrollan de manera muy parecida a la vista en la mayoría de juegos de rol, es decir, por medio de menús indicaremos los distintos ataques o magias que queremos realizar y con qué personajes las queremos realizar.

Un aspecto destacable de estas luchas es la posibilidad de atacar con hasta seis personajes a la vez (en la mayoría de *RPG´s* el máximo son tres) dándole así a las luchas un mayor dinamismo y rapidez, no aburriendo en ningún momento.

Al igual que pasa en ***Chrono Trigger*** y ***Chrono Cross,*** en la saga ***Genso Suikoden*** podemos realizar magias combinadas entre multitud de personajes diferentes, por lo que las combinaciones de ataques son muy altas (también realizaré un listado con todas las posibles uniones de personajes para realizar estos ataques)

En este juego también existen otro tipo de luchas llamadas "luchas épicas" en las que al igual que un juego de táctica, tendremos que dirigir a nuestro ejército a la victoria por medio de ingeniosas técnicas de batalla.

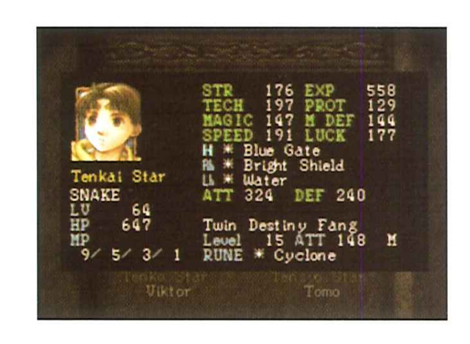
Estas luchas se desarrollan de la siguiente manera: llevando a varios batallones de soldados, ya sea a pie o en caballos, tendremos que ir avanzando poco a poco en las fronteras enemigas, teniendo cada uno de estos bandos armas y características diferentes, como poder moverse más casillas de una sola vez, mayor resistencia, mayor ataque o en el caso de los magos conjuros de efectos diferentes.

Estas luchas no se efectúan con la misma frecuencia que las normales, ya que se tarda en terminar cada una de ellas un promedio de quince minutos, pero si que tendremos que luchar abundantes veces para defender nuestro territorio o atacar el del enemigo.

A continuación paso a comentar como conseguir a los 108 personajes de ***Genso Suikoden II,*** pero esto es sólo la primera parte de esta completa guía ya que su gran extensión la hace imposible de publicar en un sólo número; el mes que viene daré un amplio listado de detalles, curiosidades, distintos finales y secretos que posee este magnifico *RPG* y que no son pocos, por lo que os recomiendo que esperéis a que esté publicada la guía completa para empezar a jugar, ya que es muy posible que el mes que viene cuando leáis la segunda parte os deis cuenta de cosas que os habéis dejado pasar y tengáis que empezar desde el principio del juego.

Si muchos de vosotros no tenéis ***Genso Suikoden II*** en su versión americana o japonesa y pensáis que esta guía no os va a ser de ninguna ayuda o utilidad estáis muy equivocados, ya que ***Konami España*** ha anunciado la inminente salida de este apasionante título en nuestro país (por desgracia seguirá estando en inglés, pero un inglés muy facilón y básico, entendible para todo aquel con un mínimo conocimiento de este idioma), así que ir tomando buena nota, y para los afortunados que ya posean el juego, aquí tenéis la mejor guía en español que existe de éste..

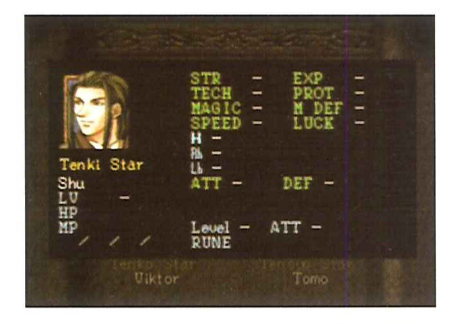
-Listado de personajes y como conseguirlos:

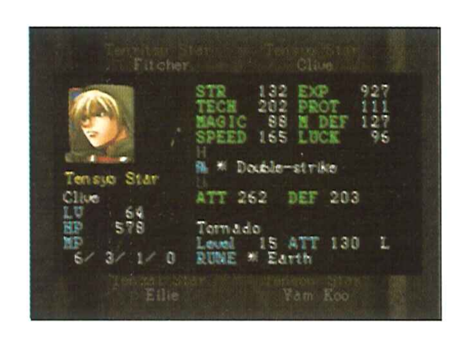




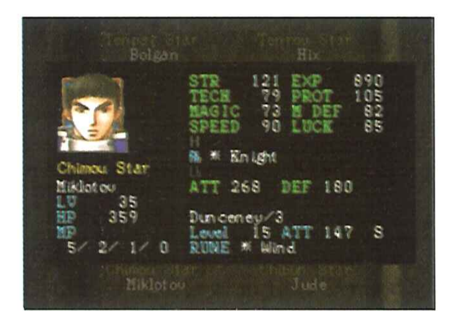
















Primero aclarar que algunos de estos 108 personajes se unen al grupo forzosamente en el trascurso del juego, algunos ejemplos son el *Héroe*, *Nanami* o *Jowy*, por lo que el listado siguiente se compone de los personajes a los que tenemos que ayudarles o hacer algo especial con ellos para que se unan al grupo de las 108 estrellas del destino y que si no hacemos lo correcto, nos pasaremos el juego sin tan siquiera verlos.

(La lista está ordenada según la aparición de cada personaje en el juego, por lo que tener cuidado y que no se os escape ninguno, ya que muchos de ellos si los dejamos pasar en el momento correcto de aparición, ya no los podremos conseguir nunca más).

Listado de personajes (Estrellas del Destino)

Personaje: *Mukumuku*
Se encuentra en: *Kyaro*
Punto exacto de unión: después de los créditos del opening, cuando el *Héroe* y *Jowy* vuelvan a su ciudad de origen para encontrarse con *Nanami*, tendremos que chequear el árbol de la casa del *Héroe* 3 veces.

Personaje: *Rikimaru*
Se encuentra en: *Ryube*
Punto exacto de unión: hombre tumbado en la entrada del poblado, pagarle 3000 bits para que pueda comer.

Personaje: *Kinnison*
Se encuentra en: Bosque de *Ryube*
Punto exacto de unión: en este bosque encontraremos un pajarito que se ha caído de su nido, colocarlo en su sitio y seguir adelante, poco después aparecerá este personaje y se unirá al grupo.

Personaje: *Shiro*
Se encuentra en: Bosque de *Ryube*
Punto exacto de unión: se une junto a *Kinnison* ya que es su perro ninja.

Personaje: *Millie*
Se encuentra en: *Ryube*
Punto exacto de unión: después de que *Ryube* arda por completo, ayudar a este personaje a encontrar a su mascota.

Personaje: *Zamza*
Se encuentra en: *Toto*
Punto exacto de unión: después de que *Toto* arda por completo, lo encontraremos en la posada del poblado (*Nanami* tiene que estar en nuestro grupo)

Personaje: *Hanna*
Se encuentra en: *Toto*
Punto exacto de unión: después de que *Toto* arda por completo, la encontraremos dando vueltas por el poblado.

Personaje: *Tuta*
Se encuentra en: *Muse*
Punto exacto de unión: justo enfrente de la casa de *Huan*.

Personaje: *Anita*
Se encuentra en: *Muse / Banner*
Punto exacto de unión: se encuentra en el bar de la posada de esta ciudad, tenemos que invitarla a una copa, después darle un antídoto y más tarde elegir la segunda respuesta cuando ella nos pregunte que impresión nos da (tendremos que responderle lo mismo multitud de veces hasta conseguir que se nos una, lo mejor es salir y entrar del poblado varias veces)

Personaje: *Gilbert*
Se encuentra en: la tercera batalla "épica"
Punto exacto de unión: dañarle una vez, cuando termine esta batalla, se unirá al grupo.

Personaje: *Templton*
Se encuentra en: *Toto*
Punto exacto de unión: después de que *Toto* arda por completo, lo encontraremos dando vueltas por esta ciudad.

Personaje: *Richmond*
Se encuentra en: *Radat*
Punto exacto de unión: jugar contra él una vez a cara o cruz, cuando nos gane, ir a la posada de la ciudad y aprender de uno de los comensales el truco que este personaje usa para ganar siempre, después retar otra vez a *Richmond*.

Personaje: *Alex*
Se encuentra en: *Southwindow*
Punto exacto de unión: en el segundo piso de la posada de esta ciudad, hablar con él.

Personaje: *Hilda*
Se encuentra en: *Southwindow*
Punto exacto de unión: se une junto a *Alex*.

Personaje: *Adlai*
Se encuentra en: *Southwindow*
Punto exacto de unión: darle los siguientes items: "*sacrifice*", "*wood shield*" y "*wind cristal*" (éste éltimo lo podemos encontrar dentro de una de las casas de esta ciudad)

Personaje: *Oulan*
Se encuentra en: *Kuskus*
Punto exacto de unión: formar un grupo que esté compuesto íntegramente por chicas (menos el *Héroe*) y entrar en esta ciudad, hablar con una viejecita cerca del puente de la entrada y una banda de matones aparecerá, justo después *Oulan* se unirá al grupo.

Personaje: *Yoshino*
Se encuentra en: *Radat*
Punto exacto de unión: tenemos que llevar en nuestro grupo a *Freed y*, ya que

es su marido y está al verlo se unirá al grupo. Se encuentra tendiendo la ropa cerca de su casa.

Personaje: *Tai Ho*
Se encuentra en: *Kuskus*
Punto exacto de unión: ganar a *Tai Ho* 5000 bits jugado a los dados.

Personaje: *Yam Koo*
Se encuentra en: *Kuskus*
Punto exacto de unión: se une junto con *Tai Ho*.

Personaje: *Clive*
Se encuentra en: *Southwindow*
Punto exacto de unión: hablar con él después de que hayamos realizado el viaje en barco a *Lakewest*; es muy importante haber hablado anteriormente con él en la ciudad de *Muse*.

Personaje: *Taki*
Se encuentra en: *Lakewest*
Punto exacto de unión: hablar con ella 4 veces, se encuentra dentro de una de las casas de esta ciudad.

Personaje: *Hans*
Se encuentra en: *TwoRiver* (sección de la ciudad humana)
Punto exacto de unión: en la segunda planta de la posada de esta ciudad y elegir correctamente la respuesta que le demos.

Personaje: *Sid*
Se encuentra en: *TwoRiver* (sección del alcantarillado)
Punto exacto de unión: *Chaco* tiene que estar en el grupo, después hablar con este personaje escondido detrás de una pequeña catarata dentro de las alcantarillas.

Personaje: *Gabocha*
Se encuentra en: *TwoRiver* (sección de la ciudad *Kobold*)
Punto exacto de unión: *Gengen* tiene que estar en el grupo, después hablar con este personaje que está dentro de una de las casetas.

Personaje: *Hai Yo*
Se encuentra en: Castillo - cuartel general
Punto exacto de unión: el castillo tiene que estar en nivel 2, lo encontraremos dando vueltas por uno de los balcones.

Personaje: *Stallion*
Se encuentra en: *Radat*
Punto exacto de unión: posible justo después de la caída de la ciudad *Greenhill*, correr contra él 50 veces...

Personaje: *Shilo*
Se encuentra en: *Lakewest*
Punto exacto de unión: después de que el castillo alcance el nivel 2, ganar a *Shilo* 5000 bits jugando a los dados en la posada de esta ciudad.

Personaje: *Tetsu*
Se encuentra en: *Lakewest*
Punto exacto de unión: comprar en la tienda de items de *TwoRiver* en la sección de los *Kobold* un "fried tacos" y darselo de comer al *Héroe* que se pondrá más moreno; después hablar con *Tetsu* que se unirá al grupo al ver lo bien bronceado que está el prota (este personaje lo que más ama en este mundo es un buen bronceado de piel...)

Personaje: *Hix*
Se encuentra en: *Kobold Village*
Punto exacto de unión: primero encontrarlo en la posada de *Lakewest*, después ir a *Kobold Village* y ayudarle en la "búsqueda del unicornio". Después de esto se unirá al grupo.

Personaje: *Tengaar*
Se encuentra en: *Kobold Village*
Punto exacto de unión: se une al grupo junto a *Hix*.

Personaje: *Meg*
Se encuentra en: en la puerta que separa a *Greenhill* y *Muse* (frontera)
Punto exacto de unión: después de que el castillo alcance el nivel 2, la encontraremos intentando pasar la frontera.

Personaje: *Karakurimaru* (*Gadget*)
Se encuentra en: en la puerta que separa a *Greenhill* y *Muse* (frontera)
Punto exacto de unión: se une al grupo junto a *Meg*.

Personaje: *Wakaba*
Se encuentra en: *Forest Village*
Punto exacto de unión: después de que el castillo alcance el nivel 2, el *Héroe* debe tener level 30 o superior, después hablar con este personaje que se encuentra frente a la tienda de armas.

Personaje: *Tony*
Se encuentra en: *Forest Village*
Punto exacto de unión: después de que el castillo alcance el nivel 2, dentro de la casa del jefe del poblado.

Personaje: *Emilia*
Se encuentra en: *Greenhill*
Punto exacto de unión: dentro del colegio de esta ciudad, hablar con este personaje y elegir la primera opción de dialogo.

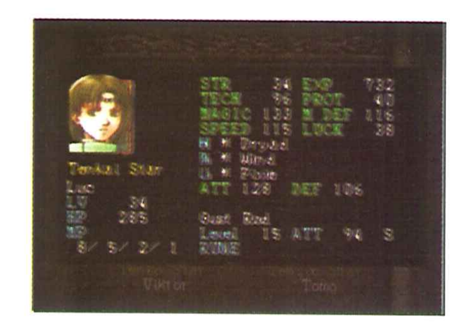
Personaje: *Jeane*
Se encuentra en: *TwoRiver* (sección de la ciudad humana)
Punto exacto de unión: después de la caída de la ciudad *Greenhill*, hablar con ella dentro de la tienda de "Runes".

Personaje: *Yuzu*
Se encuentra en: *Kobold Village*





















Punto exacto de unión: después de realizar la "búsqueda del unicornio", la encontraremos dando vueltas por *Kobold Village*, hablar con ella y ayudarla a encontrar a su oveja, después este personaje se unirá al grupo.

Personaje: *Humphrey*
Se encuentra en: *Highway*
Punto exacto de unión: hablar con él en la posada del poblado, después ayudarle en la "búsqueda del dragón".

Personaje: *Futch*
Se encuentra en: *Highway*
Punto exacto de unión: se une al grupo junto a *Humphrey*.

Personaje: *Lebrante*
Se encuentra en: *Radat*
Punto exacto de unión: después de que el castillo alcance el nivel 3, hablar con este personaje que os preguntará por un extraño item llamado "*celadon urn*"; darle este objeto para que se una al grupo (este item lo podemos encontrar en la "*trading shop*" en la ciudad de *Gregminster* o bien robarla a un enemigo por la zona cercana a *Radat*.

Personaje: *Simone*
Se encuentra en: *Radat*
Punto exacto de unión: después de que el castillo alcance el nivel 3, comprar en la ciudad de *Banner* un item llamado "*rose brooch*" y darselo a este personaje.

Personaje: *Lorelai*
Se encuentra en: *Gregminster*
Punto exacto de unión: después de que el castillo alcance el nivel 3, la encontraremos dando vueltas por esta ciudad.

Personaje: *Mondo*
Se encuentra en: *Rokkaku*
Punto exacto de unión: *Kasumi* o *Valeria* tienen que estar en el grupo y el castillo tiene que haber alcanzado el nivel 4. En una de las casas de *Rokkaku* encontraremos a este personaje.

Personaje: *Sasuke*
Se encuentra en: *Rokkaku*
Punto exacto de unión: *Kasumi* o *Valeria* tienen que estar en el grupo y el castillo tiene que haber alcanzado el nivel 4. Encontraremos a este personaje en una de las calles de *Rokkaku*.

Personaje: *Badeaux*
Se encuentra en: paso en el bosque fronterizo entre *Greenhill* y *Matilda*
Punto exacto de unión: después de que el castillo alcance el nivel 3, tendremos que hablar con este personaje llevando en el grupo sólo al perro ninja *Shiro* (y lógicamente al *Héroe*)

Personaje: *Feather*
Se encuentra en: *Forest Village*
Punto exacto de unión: después de que *Badeaux* nos de el cristal que sirve para comunicarse con los animales, hablar con este personaje situado delante de la *Trading Shop* (usando el "cristal").

Personaje: *Ayda*
Se encuentra en: *Forest Village*
Punto exacto de unión: se une al grupo junto a *Feather*.

Personaje: *Sigfried*
Se encuentra en: *Kobold Forest*
Punto exacto de unión: después de que *Badeaux* nos de el cristal y habiendo realizado la "búsqueda del unicornio", tendremos que llevar en nuestro grupo por lo menos a una chica de corazón "puro" (*Nanami*, *Eilie*...) por la zona de este bosque donde anteriormente oímos una misteriosa voz (chequear un árbol que se encuentra aislado de los demás y usar el "*cristal*")

Personaje: *Gordon*
Se encuentra en: *Gregminster*
Punto exacto de unión: dentro de la *Trading Shop* de esta ciudad, tendremos que ganarle 50.000 bits comerciando con las distintas comidas u objetos que poseamos.

Personaje: *Tomo*
Se encuentra en: *Ryube Forest*
Punto exacto de unión: después de que el castillo alcance en nivel 3, en cierta ocasión *Tsai* nos pedirá que volvamos a su casa a por unas cosas. Al llegar a ella nos encontraremos con su hija que se unirá a nosotros (llevar a *Tsai* en el grupo).

Personaje: *Maximilian*
Se encuentra en: *Southwindow*
Punto exacto de unión: cuando el castillo alcance el nivel 3 y justo después de que *Luca* muera, lo encontraremos en la entrada de esta ciudad.

Personaje: *Annallee*
Se encuentra en: *Southwindow*
Punto exacto de unión: cuando el castillo alcance el nivel 3 y justo después de que *Luca* muera, tendremos que entrar a la posada de esta ciudad, tras oír una pequeña conversación entre este personaje y el posadero, tendremos que dirigirnos a la parte alta/derecha de la ciudad donde la encontraremos de nuevo y tras oír sus canciones, se unirá al grupo.

Personaje: *Killey*
Se encuentra en: *Southwindow*
Punto exacto de unión: cuando el castillo alcance el nivel 3, justo después de que *Luca* muera y habiendo conseguido reclutar anteriormente a *Alex*, tendremos que hablar con *Killey* que estará andando por esta ciudad. Justo después tendremos que regresar al "castillo cuartel general" donde lo

encontraremos discutiendo con *Alex*, y a continuación de esto tendremos que regresar a *Southwindow* donde encontraremos a este personaje justo delante de la *Trading Shop*. Al hablar con él se nos unirá al grupo.

Personaje: *Hoy*
Se encuentra en: *Radat*
Punto exacto de unión: cuando el castillo alcance el nivel 3 y justo después de que *Luca* muera, entrar en el bar de esta ciudad, en el que encontraremos a este personaje haciéndose pasar por el *Héroe*. Después de aclarar el mal entendido se nos unirá al grupo.

Personaje: *Connell*
Se encuentra en: *Forest Village*
Punto exacto de unión: cuando el castillo alcance el nivel 3 y justo después de que *Luca* muera, entrar en una de las casas de este poblado y darle a este personaje un *item* llamado "*Sound Set*".

Personaje: *Bob*
Se encuentra en: *TwoRiver* (sección de la ciudad *Kobold*)
Punto exacto de unión: hablar con este personaje después de haber conseguido reclutar a 80 o más estrellas del destino.

Personaje: *Karen*
Se encuentra en: *Kuskus*
Punto exacto de unión: cuando el castillo alcance el nivel 3 y justo después de que *Luca* muera, entrar en el bar de la posada de esta ciudad, después de hablar con este personaje nos retará a bailar. Si lo hacemos perfectamente (siguiendo correctamente los pasos de baile) se nos unirá al grupo.

Personaje: *Long Chan Chan*
Se encuentra en: *Crom*
Punto exacto de unión: lo encontraremos en esta ciudad huyendo del posadero ya que no le ha pagado la estancia. Tras hablar con él se nos unirá al grupo (llevar en el grupo a *Wakaba*).

Personaje: *Tenkou*
Se encuentra en: *Crom*
Punto exacto de unión: lo encontraremos dentro de una de las casas de esta ciudad, hablar con él y darle un item llamado "*Window Set*". Tras esto se nos unirá al grupo.

Personaje: *Raura*
Se encuentra en: *Tinto*
Punto exacto de unión: habiendo conseguido reclutar anteriormente a *Jeane*, hablar con este personaje que se encuentra justamente delante de la casa del jefe del poblado.

Personaje: *Georg*
Se encuentra en: Pasaje de *TigerMouth*
Punto exacto de unión: después de matar al verdadero *Neclord*, encontraremos a este personaje en un pasaje de este lugar.

Personaje: *Gantetsu*
Se encuentra en: *Southwindow*
Punto exacto de unión: después de matar al verdadero *Neclord*, llevar en el grupo a personajes de gran fuerza y retar a este personaje a un duelo (lo encontraremos meditando delante de una gran piedra).

Personaje: *Pico*
Se encuentra en: *Greenhill*
Punto exacto de unión: habiendo conseguido reclutar anteriormente a *Annallee*, entrar en la posada de esta ciudad y lo encontraremos coqueteando con una chica, hablar con él para que se una al grupo.

Personaje: *Jude*
Se encuentra en: *Greenhill*
Punto exacto de unión: después de que *Greenhill* sea recapturada, tendremos que entrar en el colegio de esta ciudad, al hablar con este personaje nos pedirá un poco de arcilla para modelar una estatua, ir al bosque cercano donde un anciano nos lo ofrecerá, después darselo a *Jude* para que se una al grupo.

Personaje: *Alberto*
Se encuentra en: *Tinto*
Punto exacto de unión: habiendo conseguido reclutar anteriormente a *Annallee* y *Pico*, entrar en la tienda de armas de esta ciudad y hablar con él. Tras esto se unirá al grupo.

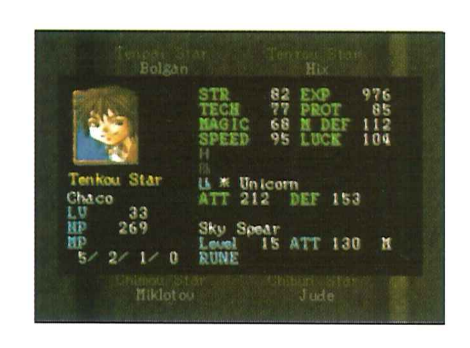
Personaje: *Vincent*
Se encuentra en: *Radat*
Punto exacto de unión: después de que el castillo alcance el nivel 4, ir al mismo sitio donde estaba *Simone* (llevando a este en el grupo).

Personaje: *Tessai*
Se encuentra en: *Kuskus*
Punto exacto de unión: después de que *Greenhill* sea recapturado, hablar con el dentro de la herrería (llevar en el grupo a *Viktor*).

Personaje: *Pesmerga*
Se encuentra en: *Wind Cave*
Punto exacto de unión: después de que el castillo alcance el nivel 4, entrar en esta cueva y llegar al punto donde cogimos anteriormente la "*Star Dragon Sword*" de *Viktor*.

Personaje: *Genshu*
Se encuentra en: *Coronet*
Punto exacto de unión: después de que el castillo alcance el nivel 4 y poseyendo todas las armas con nivel 15 o superior, hablar con este personaje que se encuentra en el puerto de esta ciudad.

Personaje: *Mazus*





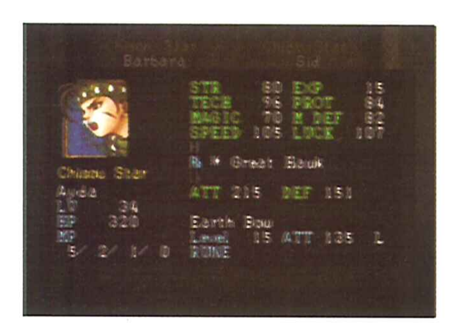




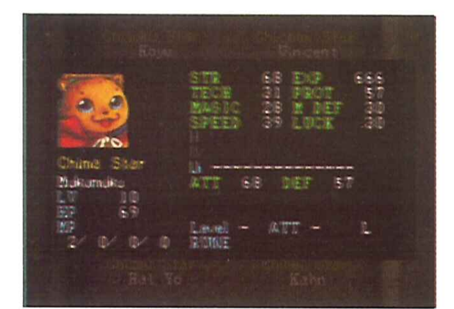












Se encuentra en: *Crom Mines*
Punto exacto de unión: después de que el castillo alcance el nivel 4, lo encontraremos en una zona oculta de esta cueva.

Si conseguimos reunir a todos estos personajes, ya tendríamos a las 108 estrellas del destino, pero aquí no acaba todo, ya que aun quedan más personajes por reclutar, que aunque no son totalmente necesarios ni influyen en la historia o finales, llegados a este punto... ¿que más da conseguir reunir a unos pocos más?

Listado de personajes (NO Estrellas del Destino)

Personaje: *Abizboah*
Se encuentra en: *Crom Mines*
Punto exacto de unión: después de derrotar al verdadero *Neclord*, lo encontraremos en un riachuelo de estas minas (tendremos que usar el cristal de *Badeaux* que sirve para hablar con los animales).

Personaje: *Rulodia*
Se encuentra en: *Crom Mines*
Punto exacto de unión: habiendo conseguido reclutar anteriormente a *Abizboah*, entrar en esta cueva e ir al mismo sitio donde encontramos a este personaje. Hablar con ella y se unirá a nuestro grupo.

Personaje: *Chuchara*
Se encuentra en: Castillo - cuartel general
Punto exacto de unión: habiendo conseguido reclutar anteriormente a *Abizboah* y a *Rulodia*, ir al puerto situado en el castillo y lo encontraremos corriendo de un lado para otro.

Personaje: *Makumaku/Mikumiku/Mekumeku/Mokumoku*
Se encuentran en: *World Map*
Punto exacto de unión: estos cuatro personajes aparecen a "*random*" (es decir, a suertes) en alguna de las luchas que realicemos en el mapa, pero no en cualquier sitio del mapeado, concretamente en los siguientes lugares:
-*Makumaku*: por la zona de *Greenhill/TwoRiver*
-*Mikumiku*: por la zona de *Greenhill/Forest Village*
-*Mekumeku*: por la zona de *Greenhill*/paso de *Matilda*
-*Mokumoku*: por la zona de *Forest Village*

Personaje: *Héroe* de ***Suikoden I***
Se encuentra en: *Banner Village*
Punto exacto de unión: conseguir este personaje no es nada fácil.

Lo primero que tenemos que hacer es cargar los datos que teníamos guardados en la **Memory Card** de la primera entrega de este juego, es decir, de ***Genso Suikoden I*** (para que sea válida tendremos que tener la partida grabada del 1 justo antes del enfrentamiento contra el monstruo final y habiendo reclutado a las 108 estrellas del destino) antes de empezar a jugar ***Genso Suikoden II.***

Sólo si pasamos este requisito podremos reclutar al *Héroe* de la primera parte.

Lo que tenemos que hacer es lo siguiente: después de haber matado a *Luca*, ir a *Banner Village* donde encontraremos a un niño llamado *Ko* vestido igual que el *Héroe*; él te dirá que vio al *Héroe* (de la primera parte) dormir la noche anterior en la posada del pueblo y que ahora está pescando en el pequeño muelle. Al intentar ir donde está pescando *Gremio* (el compañero del *Héroe* de la primera parte) nos detendrá y nos dirá que no se puede pasar. Después de esto hablar otra vez con *Ko*, que te explicará un plan para poder pasar. Después de realizar el plan de *Ko*, podrán hablar *Héroe* y *Héroe* cara a cara (¡¡¡parecía imposible!!!). Si llevamos en el grupo a personajes que aparecían en la primera parte como por ejemplo: *Viktor*, *Flik*, *Clive*, etc... podremos ver conversaciones especiales entre ellos y el héroe de la primera parte. Después de esto nos enteraremos que *Ko* ha sido capturado por un extraño monstruo, teniendo lógicamente que ir a salvarlo. Tras esta sub-historia y después de curar a *Ko* del veneno que este monstruo le dejo, el *Héroe* de ***Genso Suikoden I*** se unirá nuestro grupo.

Sólo tendremos que tener cuidado de una cosa, cada vez que quitemos al *Héroe* del 1 de nuestro grupo, no podremos volver a reclutarlo normalmente; tendremos que ir a la ciudad *Gregminster* a por él, cosa que es verdaderamente coñazo, por lo que os recomiendo que no lo quitéis nunca del grupo ya que los dos *Héroes* son los personajes más potentes del juego (sobretodo su ataque combinado).

Si os preguntáis como he podido conseguir a todos estos personajes, la respuesta es fácil, una de las 108 estrellas del destino, concretamente *Richmond*, es un detective privado que por dinero va investigando la vida de los personajes que tengamos e igualmente los que todavía no tengamos pero que hayamos visto. De esta manera y por medio de las intrincadas pistas que *Richmond* nos da, podemos ir realizando las acciones correctas que requiere cada "estrella del destino" para que se nos una... ¿sencillo? pues os aseguro que no lo es tanto...

Listado completo de personajes: (entre paréntesis pondré el nombre original de cada personaje de la versión japonesa, ya que inexplicablemente a muchos de ellos











se lo cambiaron en la versión USA)

Las 108 Estrellas del destino (si tienes a todos es que lo estás haciendo realmente bien):
1-*Héroe*/**2**-*Nanami*/**3**-*Ridley*/**4**-*Shu*/**5**-*Luc*/**6**-*Humphrey*/**7**-*Hauser*/**8**-*Kiba(Kipa)*/**9**-*Pesmerga*/**10**-*Sierra(Sheila)*/**11**-*Teresa(Teleise)*/**12**-*Nina*/**13**-*Sigfried(Silkfried)*/**14**-*Viktor*/**15**-*Tomo(Domo)*/**16**-*Fitcher(Fisher)*/**17**-*Clive*/**18**-*Flik*/**19**-*Tsai*/**20**-*Jess*/**21**-*Stallion*/**22**-*Georg(Georku)*/**23**-*Hanna*/**24**-*Killey(Kylie)*/**25**-*Anita*/**26**-*Feather*/**27**-*Rina*/**28**-*Tai Ho*/**29**-*Eilie(Ayle)*/**30**-*Yam Koo*/**31**-*Bolgan(Borgan)*/**32**-*Hix*/**33**-*Tengaar*/**34**-*Freed Y.(Freid Y.)*/**35**-*Yoshino(Eugina)*/**36**-*Chaco(Charko)*/**37**-*Klaus*/**38**-*Gilbert*/**39**-*Tetsu*/**40**-*Jeane*/**41**-*Wakaba*/**42**-*Maximilian*/**43**-*Genshu(Goncha)*/**44**-*Camus(Kamiyu)*/**45**-*Miklotov(Mikrotov)*/**46**-*Jude(Judo)*/**47**-*Lebrante(Reverand)*/**48**-*Lorelai*/**49**-*Tony*/**50**-*Gijimu(Gijim)*/**51**-*Rikimaru*/**52**-*Gantetsu(Gante)*/**53**-*Simone(Jamon)*/**54**-*Connell(Cornel)*/**55**-*Hans*/**56**-*Huan(Hou An)*/**57**-*Tuta(Touta)*/**58**-*Futch*/**59**-*Kasumi*/**60**-*Badeaux(Hardo)*/**61**-*Mazus(Meisas)*/**62**-*Mondo*/**63**-*Sasuke*/**64**-*Leona*/**65**-*Adlai(Adalie)*/**66**-*Raura(Laura)*/**67**-*Sheena*/**68**-*Kinnison(Kimisun)*/**69**-*Shiro*/**70**-*Amada(Amata)*/**71**-*Emilia*/**72**-*Zamza*/**73**-*Karen*/**74**-*Lo Wen(Rouen)*/**75**-*Tenkou*/**76**-*Gadget(Karakurimaru)*/**77**-*Annallee*/**78**-*Viki*/**79**-*Koyu(Koukou)*/**80**-*Vincent*/**81**-*Meg*/**82**-*Mukumuku*/**83**-*Marlowe(Marlo)*/**84**-*Richmond*/**85**-*Apple*/**86**-*L.C.Chan*/**87**-*Millie*/**88**-*Tessai*/**89**-*Taki*/**90**-*Gengen(Gongon)*/**91**-*Gabocha(Gaboucher)*/**92**-*Yuzu(Yuz)*/**93**-*Hai Yo*/**94**-*Kahn(Karn)*/**95**-*Barbara*/**96**-*Sid(Cid)*/**97**-*Shin(Sin)*/**98**-*Oulan(Ouran)*/**99**-*Shilo*/**100**-*Alex*/**101**-*Hilda*/**102**-*Bob*/**103**-*Ayda(Eida)*/**104**-*Pico*/**105**-*Alberto(Albert)*/**106**-*Templton(Templeton)*/**107**-*Hoi*/**108**-*Gordon*

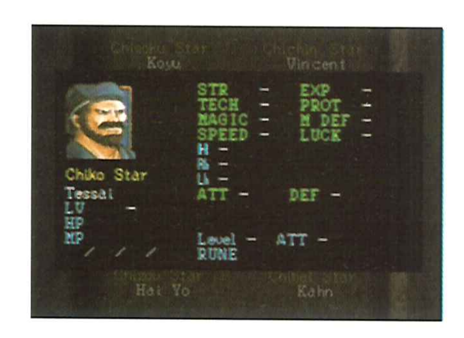
Otros personajes que podemos conseguir pero que no cuentan como una de las 108 estrellas del destino:

1-*Abizboah*/**2**-*Rudolia(Roldadia)*/**3**-*Chuchara*/**4**-*Makumaku*/**5**-*Mikumiku*/**6**-*Mekumeku*/**7**-*Mokumoku*/**8**-*Héroe* (***Suikoden I***)

El mes que viene tendréis la segunda parte de esta completa guía de ***Genso Suikoden II,*** en la que explicaré como conseguir todos los secretos, objetos ocultos, armas, mini-juegos, eventos especiales, sub-historias, ataques combinados, diferentes finales y otras muchas cosas más.

CODEC OFF.........

Solid Snake
solid_snake_@mixmail.com











TONDEMO CRISIS

Esta es la historia de una familia japonesa de lo más normal. Y como todas las familias japonesas se enfrentan a los cotidianos problemas de cada día... ya sabéis... ataques alienígenas, ataques de osos de peluche gigantescos, terroristas, monstruosos insectos... ya sabéis... la dulce tradición ^_^.









Por encima de los ya típicos juegos de "pruebecillas absurdas" (*anda, acabo de bautizar un género ^^*) ***Tondemo Furashisu*** (***Tondemo Crisis*** *para los amigos*) presenta un divertido y cuidado guión en el que las disparatadas aventuras de cada miembro de esta típica familia japonesa se entrelazan y completan en las más disparatadas situaciones. Y éste es el punto fuerte del juego: una magistral combinación entre un juego tipo ***BishiBashi*** (*aún más absurdo... si, es posible ^o^*) y un cuidado argumento que no deja de sorprendernos.

Tondemo Crisis es fruto de la unión, entre otras compañías menos conocidas, de **Tokuma Shoten** y la cada vez más reconocida **Polygon Magic** (*bendito* ***Galerians*** *^_^*) en un producto que vio la luz allá por el 24 de Junio del pasado año 99. Empieza, esta vez sí, la magia:

El cabeza de familia (un estresado oficinista)

Un tranquilo día en la oficina. Como todos los días la jefa os anima a quemar el estrés del día con un poco de baile (aquí tenemos la primera prueba, un juego de baile de lo más simple de "setenteras" coreografías en el que no podrás dejar de reír). Tras este ocioso ejercicio todos salen despavoridos pues un gigantesco globo terráqueo de piedra ha caído de un helicóptero y ha atravesado la ventana del despacho. Tras huir a toda velocidad de él en una prueba a lo "*Indiana Jones y el Pedrusco Asesino*" en el que deberás esquivar los obstáculos y pulsando repetidamente el botón a un ritmo que no fatigue a este *SalaryMan*.

La única escapatoria: el ascensor, que se convierte en una trampa mortal cuando se descuelga. La única forma de escapar es pulsar a toda velocidad el clásico "botón rojo" esquivando objetos que caen de la azotea (*neveras incluidas ^_^*) en lo que constituye la tercera prueba. Todo parece arreglarse hasta que el pedrusco de antes cae sobre el ascensor. La explosión te lanza por una venta en caída libre a la que sólo sobrevivirás haciendo equilibrios sobre el asta de la bandera de la compañía. Aunque finalmente caes los toldos frenan tu caída... lástima que cuando te crees sano y salvo te cae una roca de la cornisa y acabas en una ambulancia regentada por dos perturbados a los que tendrás que contestar a unas sencillas preguntas (*sencillas... si sabes japonés*). Y como suele pasar, el remedio es peor que la enfermedad y a estos celadores no se les ocurre otra cosa que dejar la camilla (contigo sobre ella) en mitad de la autopista para que superes una prueba que se asemeja al ***Densha de Go*** en el control de la camilla.

Sobrevivir a esto tiene como recompensa uno de los más punteros mini-juegos de ***Tondemo Crisis***: beneficiarte a tu jefa montados en una noria. Muchos no entienden esta prueba pues el idioma es imprescindible ya que el objetivo es seguir unas indicaciones en japonés que ella te da para que "des con el punto"(arriba="*ue*", abajo="*shita*", izq.="*hidari*", derecha="*migi*", mucho más= "*zutto*", algo más="*motto*", *chotto*= "algo más...", *sukoshi*="un poquito", etc.) para que cuando lo encuentres pulses el botón a gran velocidad (*sabe Dios para qué *^^**) hasta completar un indicador.

Como muestra de afecto la chica en cuestión decide dejarte un regalito: una BOMBA que explosiona y que te manda a una bahía cercana.

En la playa avistas algo increíble: un OVNI. Y por si esto te parecía raro no veas la cara que se te queda cuando *Ririka*, tu hija, te llama al teléfono móvil pidiéndote que lo protejas en un mini-juego llamado IB4 (*como el ID4 de* ***Independence Day*** *^^*) de cuyo explosivo desenlace te salvará uno de los secundarios, junto con esta "señora", más divertidos. Aquí harás algo que parece que llevas en los *genes* (*ya veréis por qué lo digo ^__^*): quitar un tapón que impide que la barca se hunda... te puedes imaginar la misión (*una pista: llevas un cubo, jajaja*).

Al fin a casa en metro... una vez desactivada la bomba que tan gentilmente ha vuelto a dejar nuestra querida amiga en una prueba también algo complicada por el idioma ya que para desactivarla temporalmente debes seguir las indicaciones de unos empleados del metro que te darán instrucciones con carteles que deberás LEER.

Al fin en casa...

Esto es solo el principio...

Así es. Ésta ha sido la primera de las cuatro historias que a cada uno de los miembros de la familia (*a excepción del perro y la abuela...por motivos obvios*

^^) le ocurren en este día en el que parece que la 'Teoría del Caos' y la 'Ley de *Murphy*' se cogen de la mano.

El ama de casa vivirá en sus carnes experiencias que acongojarían al mismísimo Swazthsenegecomosediga. Escabullirse de un banco atracado por una banda liderada por la mujer que su marido se ha beneficiado, sortear trampas a lo ***Tomb Raider***, bailar para abrir un objeto de origen alienígena que atraerá a un OVNI que perderá el control buscando a su hijo (*ya veréis quién contacta con el ^^!!*) e incluso pilotar un F-18 a lo ***Top-Gun*** luchando contra un gigantesco oso de peluche que tiene en la tripa un foto de su hija...¿por qué será? (*Por cierto, dicho enfrentamiento se anuncia como Bear Wars como parodia descarada de* ***Star Wars****...ved el logotipo de la prueba*).

El benjamín de la casa tampoco se aburre y sin comerlo ni beberlo se convierte en protagonista de una clara parodia de ***Cariño, he encogido a los niños*** en la que, atrapados en el jardín de casa, escaparemos de Alacranes, Mantis religiosas, Arañas, etc. Incluso nos toparemos con el barquero del que os hablé en el apartado anterior (*protagonizando el mismo ridículo que nuestro padre y que más adelante repetirá Rikika quitando el susodicho tapón y sobreviviendo cubo en mano ^_^!!!*).

Por cierto... ¿nadie se pregunta que hace el barquero encogido al tamaño de una lata de refresco? La respuesta está en las andanzas de *Ririka*.

Ririka es la quinceañera de la familia. Su aventura comenzará con una prueba en la que tendrá que escabullirse de clase en un mini-juego que a los más veteranos recordará al clásico ***Mickye*** de **Konami**.

Pero no acaba ahí la cosa ya que tras una sesión de compras nos toparemos con una máquina de *Print-Club* (pegatinitas con tu foto, en este caso, sobre un peluche) en la que nos toparemos con un ¿Bebé OVNI? que, asustado, comienza a disparar rayos de entre los cuales uno acierta en el oso (*ya sabéis de donde viene esa especie de Godzilla de algodón ^^*).

Ririka comenzará a protagonizar una aventura que parece sacada de ***E.T.*** (La "peli" de *Spielberg*) con bicicletas voladoras y todo ^_^.

Ririka, además, protagoniza una de las pruebas con más carisma del juego: *KaraokeHime* (*nombre que parodia a* ***MononokeHime*** *hasta en el rótulo*). Una prueba en la que cantaremos tres canciones que, JODER, SON GENIALES Y PEGADIZAS.

Estoy pasando por alto decenas de pruebas y situaciones relacionadas unas con otras que dan al juego la consistencia que me ha enamorado, pero la falta de espacio es una constante en esto de la prensa que, desde aquí, os invito a paliar consiguiendo el juego y comprobando por vosotros mismos por qué ***Tondemo Crisis*** se ha convertido junto con ***Next King***, ***Galerians***, ***DewPrism*** y un selecto grupo más en uno de mis juegos favoritos.

Polígonos a ritmo de SKA

No han hecho falta billones de polígonos en pantalla para conseguir que este juego sea entrañable.

Un entorno poligonal bastante cuidado y un grandioso número de juegos de luces dan vida a un programa sencillito que a nadie sorprenderá pero que, igualmente, a nadie decepcionará ya que, aunque sólo fuese por el puntero diseño, los continuos guiños a otros juegos y los tronchantes videos CG, ***Tondemo Crisis*** ya merecería una medalla al trabajo bien hecho.

El aspecto sonoro ha sido, junto con el guionístico, el que más presupuesto parece haberse llevado pues toda la banda sonora del juego (a excepción de los temas de *karaoke*) así como gran cantidad de efectos de sonido llevan el sello de la **Tokyo SKA Paradise Orchestra**, tan capaces de ponernos el vello de punta con la adaptación del tema principal de ***2001, Odisea en el Espacio*** como de matarnos de risa con las musiquillas de fondo (*el tema principal "Here I Am" es para partise ^o^!!!*)

Hemos tenido mucha suerte

Conocer ***Tondemo Crisis*** es conocer la esencia que dio vida a **Loading**. Dar a conocer al jugón de a pie tanto obras maestras como japonesadas como las que dan nombre a este artículo en (MUY) pocas páginas.

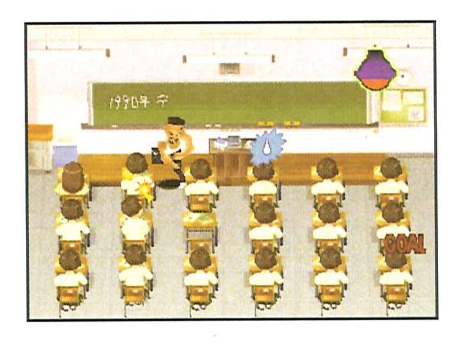
Hay rumores de que puede que llegue a España en no demasiado tiempo de manera que no le perdáis la vista a esta obra maestra del entretenimiento y el cachondeo.

Ahora tenemos 26 pruebas pero, si el "*To be Continued*" del final del juego no miente.........
Pasadlo bien ^_^.

Amano
amano_ai@retemail.es





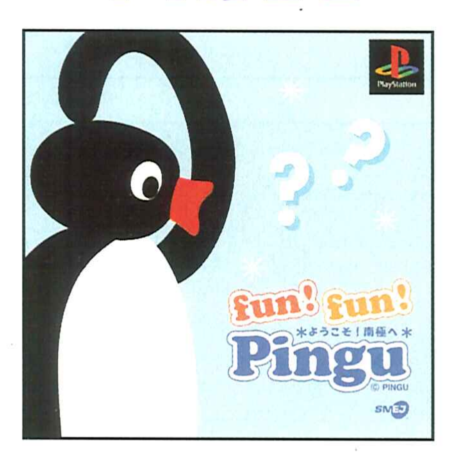


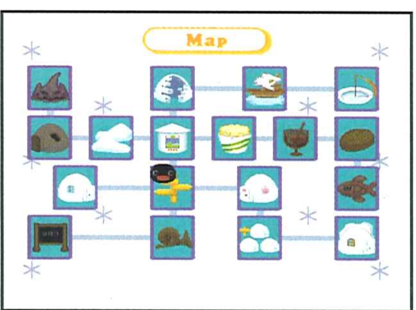


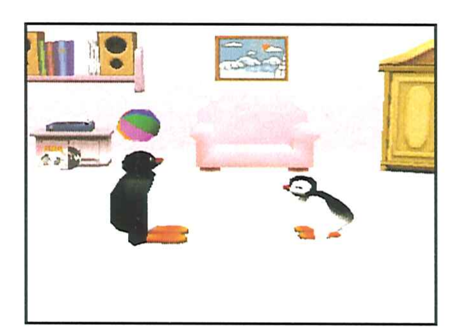


FUN! FUN! PINGU

"Ñuaccc Ñuaaac". Unos dicen que habla en polaco, otros que en japonés y algunos dicen que en bielorruso. Todo el mundo parece conocer a *Pingu* pero... ¿Sabías que este pingüino de plastilina también ha protagonizado un divertido juego para **PSX**?









En un mundo absorbido por ***Teleñecos***, ***Furbys*** y ***TeleTubbies*** uno echa de menos los buenos tiempos que todos pasamos con ***Barrio Sésamo***, ***La Bola Mágica*** (¿os acordáis de la *Bruja Avería... Maese Sonoro...* ?) y otras series que, a lo mejor no enseñaban cosas tan útiles como a decir "*LaLa* coge la pelota. *Lala* coge la pelota", pero que capturaron nuestra atención y retuvieron parte de nuestra infancia. Para bien de esta generación de pequeñuelos un nuevo modelo de diversión, amistad y despreocupación se alza en la TV: *Pingu*. Un pingüino de plastilina que en compañía de sus amigos nos hará reír a carcajadas tanto si estamos en edad de utilizar el babero para limpiarnos los restos de potito de frutas de la boca como si estamos en la que lo utilizamos para borrar la evidencia de que nos hemos pasado la hora de Zoología mirando a la chica con coletas de la fila de enfrente.

Sony Music Entertaintment Japan ha dado en el clavo al adaptar para **PlayStation** las entretenidas aventuras de un personajillo que en Japón goza de cierta popularidad, no por la serie en sí (ningún amigo japonés conoce su existencia) sino por su encantador diseño y por el tropel de *goodies* que de él se comercializan allí.

Este caso es, dentro de lo que cabe, similar al de *Miffy*: una conejita que probablemente estaréis hasta el gorro de ver en las tiendas de juguetes y que en nuestra onírica patria causa sensación a pesar de ser un producto suizo y de no tener ni pajolera idea de dónde ha salido.

El juego que hoy nos ocupa, ***Fun!Fun! Pingu***, dista bastante de los juegos educativos para **PC** que probablemente ya conocéis, pues se trata de una serie de capítulos interactivos en los que tomaremos el control de nuestro pingüino favorito (con permiso de *PenPen*) resolviendo sencillos puzzles, conversando con sus simpares vecinos, dando saltos en el sillón del papá de *Pingu*, admirando la fascinante cadena del W.C. y sobre todo pasándolo muy pero que muy bien.

El juego se halla dividido en varios capítulos de sugerentes títulos como "Pingu y el pez", "Pingu y el gorrito" (*kawaii* ^__^) en los que nuestra misión se irá desvelando poco a poco y que tendremos que resolver como si de una clásica aventura gráfica se tratase (ir primero a recolectar plantitas para pescar un pececito que darle a 'nosequién' para que te de 'nosequé'...).

La mecánica es de lo más sencilla. Iremos controlando a *Pingu* por un mundo más o menos 3D examinando todo aquello que nos llame la atención. Por ejemplo: si al acercarnos a un personaje o a un objeto éste tiene alguna relevancia *Pingu* nos lo indicará con un "?", o si lo que tenemos ante nosotros es un mini-juego, una alegre nota musical será el pistoletazo de salida para disfrutar de uno de los puntos fuertes del juego. Estos mini-juegos (siete en total), además de ser fundamentales para conseguir gran parte de los objetos que cada nivel nos requiere, son de lo más divertido (os veo enganchados al juego de pesca o al de las palomitas de maíz de por vida ^^).

Entre fase y fase se nos premiará con el acceso a una habitación en la que nuestros juguetes favoritos cobrarán vida para marcarse un baile con nosotros si les entregamos un número lo bastante alto de un determinado objeto (como puede ser unos copitos de nieve estrellados de los que nuestra aldea está llena).

Un detallazo que los programadores se han marcado ha sido el de adjudicar tres botones del mando exclusivamente para hacer poner caritas de emoción y hacer ruiditos en "pingüinés".

Gráficamente no es la panacea del videojuego pero de cualquier modo es más que aceptable aunque varios coincidimos en que tal vez el uso del render habría sido más recomendable para recrear un mundo de plastilina como es el de ***Pingu***. De todas maneras ver a nuestro pingüino alargarse, estirarse, retorcerse, emocionarse y reírse sigue siendo todo un espectáculo difícil de describir con palabras.

Ni que decir tiene que el apartado más aplaudido es el sonoro. ***Fun!Fun! Pingu*** no sólo cuenta con gran parte de las melodías originales de TV sino que, para deleite de los aficionados a la serie, encontraremos TODOS Y CADA UNO de los ruiditos que hicieron famosa a esta serie. Desde los solemnes "fljeroger´goreg" del papá cartero de *Pingu* hasta los "shfwier occ occ" de *Ruddy*, la foquita amiga de *Pingu*, pasando por la divertida voz de su hermanita *Pinga* y abarcando todo tipo de ruidos imaginables que salen de los no pocos amigos de nuestro pequeño amigo.

Por si todo esto no fuese suficiente, los poseedores de este juego, hemos sido bendecidos con el privilegio de llevar a *Pingu* en nuestra ***Pocket Station*** (cuando me compre una os contaré de que va...).

Una auténtica rareza japonesa que muy poquitos han tenido la ocasión de jugar y que, desde estas páginas, queremos evitar que caiga en el olvido.

Amano
amano_ai@retemail.es

LOVE & DESTROY

Dice una conocida ecuación que matemática ***Katsura*** + ***Evangelion*** + ***Omega Boost*** + **PlayStation = Juego explosivo**. Esta igualdad se cumple para goce de *Otakus* y jugones en ***Love&Destroy.***

Varios meses después de su aparición en Japón (16/12/99) nos hemos hecho con este juego que ha superado infinitamente las expectativas que de él teníamos ya que no se trata del típico bodrio ensalzado con el nombre de una serie o un autor famoso sino que nos hemos dado de bruces ante uno de los títulos más originales y perfeccionistas de cuantos han poblado las páginas de esta vuestra revista. Y es que no son pocos los pilares que cimientan esta obra avalada por **SCEI**, **Arc Entertaintment, INTI Creaters** y *Masakazu Katsura* (y su ***K2R Studio***) y sobre los dos principales, un atractivo polígono amoroso y unas apocalípticas batallas entre Mechas de las que hay un par de cosas que decir.

¿Amar y Destruir? Sin lugar a dudas

Nuestra aventura comienza en la misma linea que ***Evangelion***: un chico bastante inseguro y de lo más corriente es sorprendido en plena ciudad por un ataque ¿alienígena? Es salvado por la misma tecnología que desde ese momento se verá obligado utilizar para librar al mundo de una amenaza destructiva que casi se consumó el año anterior.

A bordo del centro de operaciones del *Q-Tron* (*jau jau, "cutrón"* ^o^) conocerá a las tres pilotos de las que depende la resistencia a semejante amenaza. Sólo una limitación: Sin un corazón completo y un alto nivel de "*Synchronized Energy of Emotive Dynamics*" es imposible dominar el 100% de los efectivos del *Q-Tron*. Así pues estrecharemos lazos con:

ViVi: La reconoceréis por su carácter agresivo e independiente.. Pilota el *V-Silouette*, un Mecha armado con una doble espada (*Naive Sword*) de carácter ofensivo cuya baza más poderosa es un ataque cuerpo-a-cuerpo llamado *Screw Tackle*.

LuLu: Si *Rei Ayanami* se dejase el pelo largo y se hiciese coletas sería ya la host...er..sería *LuLu* ^^UU.. Su robot, *L-Silouette* posee las más mortíferas armas del *Battle-Pot*: *Heart Homing Missiles* y el rotundo *Platonic Spread Bomb* (capaz de quitar hasta un 60% de energía al enemigo si te expones al tiempo de carga). Su blindaje es poderosísimo.

KiKi: Una encantadora chica rubita que a muchos os recordará a nuestra querida *Video Girl Ai*. Pilota el *K-Silouette* que, además de contar con el *Puppy Laser* (de largo alcance y la potencia del golpe inicial) y el *Pretty Bit* (*un bombardeo bastante inútil, para mi gusto*) cuenta con el más sofisticado medio de propulsión.

Ya desde un primer momento conoceremos el arma resultante de la fusión de estos tres prototipos: *Q-Tron*, capaz de lanzar un ataque definitivo que se conoce como *Heart Blazer*.

Más que historia

De esta manera nuestro objetivo será ir librando las batallas pertinentes al tiempo que con nuestras victorias y derrotas nos iremos acercando a cada una de las chicas a fin de completar un índice de vídeos que nos pondrá al tanto de cuantas de las posibles escenas con cada chica hemos visto (algunas de ellas son comunes, otras aparecen casi azarosamente pero la mayoría se dan cuando derrotamos a cada enemigo con la compañera adecuada como pasaba en ***Next King*** ^^).

Todo esto da forma a un juego de un control similar a ***Omega Boost*** en el que lucharemos contra mastodónticos enemigos entre rascacielos, casas, coches, bosques, etc...todo ello con un realismo extremo que nos hará sentir a los mandos de una poderosa máquina capaz de saltar de edificio en edificio y arrollar cuanto se ponga a tu paso.

A esto contribuye el hecho de que, a excepción de un botón, todo pueda controlarse con las palancas analógicas y los botones L3 y R3. Con la palanca izquierda controlamos la propulsión y en qué dirección nos movemos (al pulsarlo saltaremos) y con la derecha la mirilla y el ángulo de giro así como la cámara y el gatillo.

Un entorno 3D que deja en ridículo al 90% de lo visto en **PlayStation** en el que incluso encontraremos un modo de entrenamiento virtual que maravillará a todos aquellos a los que les gustó ***Matrix***.

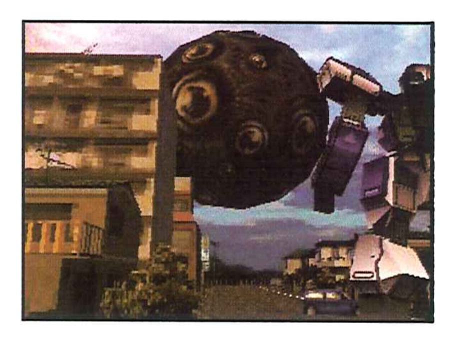
En el apartado sonoro encontraremos desde los apabullantes efectos de sonido hasta el tema principal "*My Glory Days*", interpretado por *Haruna Kawagoe*, pasando por una colección de temas que a muchos recordarán a la *BGM* de ***DNA2*** o ***Gundam Wing***.

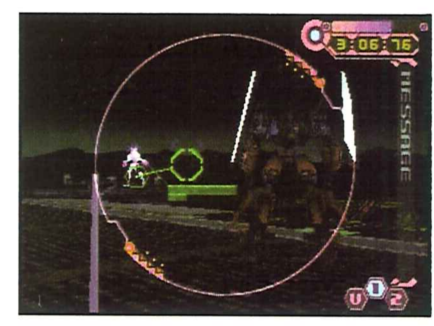
Un juego especialmente recomendado para todos aquellos que hayan deseado sentarse alguna vez en la cabina de piloto de un ***Evangelion*** o que sencillamente gocen con la compañía de las siempre encantadoras chicas *Katsura*. Ya sabéis que si no os gusta os devuelvo el dinero ^_~.

Amano
amano_ai@retemail.es









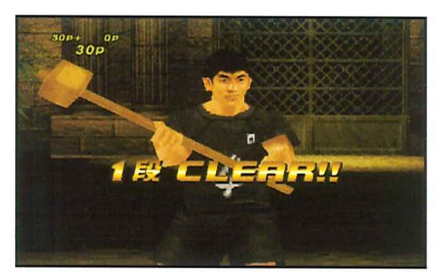
KINNIKUBANZUKE

MUSCLE RANKING

Ahhh, ¿Recordáis ese programa de *Tele 5* llamado "***Humor Amarillo***"? Que tiempos, *frikis*, que tiempos. ***Muscle Ranking*** no es su adaptación a videojuego (*ya querríamos ^o^*) pero os aseguro que es lo más parecido que vais a encontrar dentro del género "Japos locos que destruyen su estructura ósea para salir por la tele" ^__^









Por mucho que nos jactemos de atribuirnos calificativos como *Otaku*, *Friki*, etc... lo cierto es que dudo encarecidamente que más de una o dos personas en este país conozcan el fenómeno ***Muscle Ranking***. Vamos a por un poco de culturilla:

KinnikuBanzuke (***"¡Soy el hombre más fuerte!"***) es el nombre de un programa emitido en Japón por la cadena *TBS* en horario de máxima audiencia (Domingos de 19:00 a 20:00 si mal no recuerdo) gozando durante las cuatro temporadas que lleva en antena de un masivo seguimiento (sólo considerad lo que significa en un país como Japón durar UNA TEMPORADA).

La mecánica del concurso es, para los que disfrutamos de las desventuras del "*Chino Cudeiro*" en el programa que cité en la introducción, de lo más familiar:

Los participantes tienen que medir sus fuerzas en una serie de pruebas determinadas para ver quién es el mejor y, de camino pasar a la siguiente ronda eliminatoria.

Esta versión de **PSX** ha tomado la mecánica típica y, en el papel de los protagonistas, nos da a elegir entre una serie de profesionales del deporte que hacen su aparición en los programas especiales y que en Japón son poco menos que venerados. Helos aquí:

-*Batsui Hideki*: Se trata del célebre *CenterField* del equipo japonés de *BaseBall* "***Giants***" que tantos homenajes ha recibido por su bestial tasa de *Home Runs* por temporada

-*Takada Nobuhiko*: Ex-campeón de lucha libre, este *Pro-Wrestler* es bastante conocidillo entre los *frikis* desde su matrimonio con la *Idol Singer Muka Aki*

-*Takashi Yoshinobu*: Compañero de *Hideki* en el equipo de los "***Giants***" ocupando la posición de *RightField*

-*Iida Tetsuya*: Excelentísimo corredor sacado del equipo de *BaseBall* "***Yakult Swallows***" (que, por cierto, es la marca de una conocida bebida)

-*Ihara Tetsuya*: A éste si que debéis conocerlo pues es la famosa "Pared de Asia", capitán de la selección japonesa de fútbol y defensa del "***Yokohama Marines***"

-*Nakayama Masashi*: Delantero del "***Jubilo Iwata***", un equipo de fútbol cuyo "pichichi" (máximo goleador de la liga) es el chico que nos ocupa.

-Iketani Naoki: Ejem, se trata de un actor cuyo hermano fue medalla de plata de ***Barcelona 92*** en la modalidad de Anillas



y otras pruebas *(Diosss, esto es "enchufe"y lo demás son tonterías ^_^)*

-*Kein Kosugi*: Además de ser un gran actor y contar con un padre como es *Sho Kosugi* ("conocido" actor de ***HollyWood***) se trata de uno de las alternativas más equilibradas a cualquier prueba.

-*Furuta Atsuya*: Catcher y excelente bateador de los "*Yakult Swallows*" goza de gran popularidad desde que se conoce su participación en los próximos juegos olímpicos (en Sydney).

Volviendo al juego que nos ocupa nos encontramos ante varias modalidades de disfrutar las pruebas que más adelante os comentaré, como diversos tutoriales, el indispensable modo de práctica gracias al cual puedes divertirte sin necesidad de esperar turno y el esperado modo "*Muscle Ranking*" en el que nos batiremos en una o en todas las pruebas, bien contra nuestros adversarios, bien contra los hasta siete *frikis* que pueden participar.

Las pruebas a superar son las siguientes:

-*Struck Out*: Una variedad de lanzamiento de *BaseBall* en la que deberás medir la altura, la fuerza y el tino con el que lanzas la bola a un panel numerado del cual obtendrás más puntos si de antemano predices la casilla que vas a derribar.

-*Kick Target*: Básicamente lo mismo que antes con la diferencia de que en esta ocasión se trata de darle un patadón a un balón de fútbol puntuando según la dificultad del tiro. (Si alguien veía "***El Día Después***" sabrá de que estoy hablando)

-*Monster Box*: Mi prueba favorita y con diferencia ^_^. Consiste en un desmesurado salto de potro en el que no pocas veces un jugador se dejará los genitales empotrados en el potro de casi 3 metros (*ayy* ^^). Se trata de correr muy rápido alternando botones, pulsar el salto en el momento justo y dejarlo pulsado midiendo el ángulo hasta que dé el salto coronando la jugada con un buen impulso de muñeca.

-*Shot-Gun Touch*: La prueba de velocidad

por excelencia y una de las favoritas del populacho. Se trata de imprimir toda la velocidad posible desde que pulsas un botón que liberará una pelota que deberás rematar antes de que llegue al suelo.

-*The Tug of War*: O lo que es lo mismo, el juego de tirar de la soga, machacando (*un poco más ^^*) los botones del *Pad* y aprovechando los momentos de debilidad del adversario para clavar la pierna y dar un apretón final.

-*Hustler*: Que no se diga que esa pasta que te dejas en los billares del barrio no vale para nada ^^. Sigue los tutoriales y haz todo tipo de virguerías en un sub-juego de billar que poco tiene que envidiar a los que venden sueltos.

-*Daruma*: Japonesada en la que tendrás que ir derribando una por una las partes que forman la columna sobre la que se aposenta el *Daruma* seleccionando para cada golpe el mazo, la fuerza y la precisión adecuadas. Esta prueba sorprenderá a muchos por el realismo de la columna y de como una gravedad perfectamente simulada es capaz de mantenerte en vilo con el tambaleo consecuente a un golpe mal dado.

-*Brain Panic*: Trata de memorizar una secuencia de nueve números en breves segundos y, además, ordénalos antes que tu adversario. Una pasada.

Todas estas pruebas estarán continuamente amenizadas con toda suerte de comentarios por parte de los presentadores del concurso. El repertorio de frases es de lo más variado y suelen encajar perfectamente con la situación (*Jeje, un golpe mal dado al Daruma y escucharás mientras está a punto de caer: "Parece que si...no..Ahhh Vaaaya que toorpe ^_^"*). Es genial ver como, tras una buena actuación, un *SD* (*Super Derformed*) te acompaña en la repetición soltando todo tipo de alabanzas (*o insultos, según el caso ^^*) como podéis ver en las fotos.

Unos personajes poligonales y detallistamente definidos hacen de ***Muscle Ranking*** uno de los juegos más realistas del catálogo de **PSX.** Dejando de lado el aspecto cómico nos encontramos con facciones perfectamente definidas y de gran expresividad que son eco del fabuloso entorno 3D del que este compacto hace gala.

Como muchos habrán intuido nos encontramos ante uno de esos juegos que, desde los tiempos del ***Hyper Sports*** de la propia *Konami*, se han ido convirtiendo en la pesadilla de teclados y joysticks, pues aquí el tema es darle toda la caña posible (*especialmente en las pruebas de velocidad. Si empezáis a notar que vuestro Pad cruje más de la cuenta...malo ^^*).

Aquí el que no se divierte es porque no quiere. Gracias a los fabulosos videos que constan el apartado training y el siempre bienvenido modo práctica no saber disfrutar de ***Muscle Ranking*** es una blasfemia sólo comparable a no hacerse con la versión de **GameBoy Color**. Una divertida versión algo más infantil pero capaz de conseguir que hasta el más pintado suelte un "*AL FIN!!*" en el autobús al pasarse el "*Modo Sasuke*".

En esta versión para la portátil de **Nintendo** contamos con varios personajes de los que antes os hemos hablado, con la particularidad de que, además de ser ocultos y no-seleccionables desde el principio, vienen acompañados de personajes sacados de la enfermiza mente de algún "japo" loco.

Podremos comenzar el juego en el papel de *Kein Kosugi* y de un tal *Osaru* y lo primero que nos llama la atención es la cantidad de opciones que posee y que, obviando las que nos conducirán al modo VS (con dos **GameBoy**) o nos permitirán ver las puntuaciones de los mejores, merecen una mención especial:

Modo Sasuke: Los que recuerden "***Humor Amarillo***" (*a ver cuando Tele 5 se decide a reponerlo -.-*) recordarán esos recorridos plagados de pruebas y trampas mortalmente absurdas. Este modo de juego nos pone en la piel del sufrido nipón que hayamos seleccionado y nos reta a superar una carrera de obstáculos en la que deberemos saltar charcas, engancharnos a maderos con los dientes, descender una pendiente "engarfiado" a un madero...etc, etc...con varias variantes que se nos irán descubriendo a medida que vayamos superándolas (*creedme, es DURO*).

Modo Normal (*o Muscle*): Una sucesión de eventos que, de los ocho que ya conocemos, nos enfrentaremos a *Struck Out*, *Kick Target*, *Monster Box* (*no podía faltar ^o^*) y *Brain Panic*

Una versión llena de sorpresas que, al igual que su hermana mayor, no deberíais conformaros con ver en las revistas y que debéis jugar para demostrar que, después de mi (*obviamente ^^*) sois LOS FRIKIS MÁS FUERTES!!

Nota de última hora: Nuestro contacto en Japón (decentísima forma de llamar a ese japo que tenemos escondido en una papelera de una oficina de **Konami** atado de pies y manos con un telefono móvil clavado a la oreja) nos informa que apenas hace unos días que ha salido a la venta ***Muscle Ranking Vol.2***. ¡¡Os mantendremos informados ^^!!)

Amano
amano_ai@retemail.es

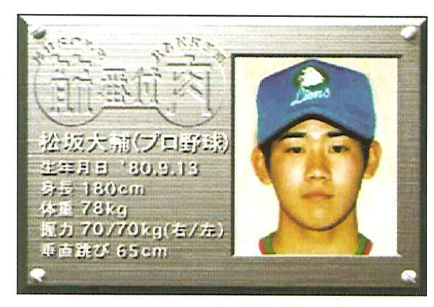








Las pruebas que encontraremos en Muscle Ranking distarán bastante de las pertenecientes a la saga Bishi Bashi Special (de la que, por cierto, ya está anunciada su tercera entrega para PSX). Sin embargo, lo pasaremos tan bien, e incluso mejor. ¿Alguien quiere hacer de comentarista espontáneo? O lo que es más importante... ¿Veremos en acción al legendario chino kudeiro? XDD



TOKIMEKI MEMORIAL 2



El 25 de Noviembre de 1999, **Konami** sacó al mercado la continuación de una de sus sagas más conocidas. Estoy hablando del "*anime girlfriend simulator*" ***Tokimeki Memorial 2.***

En esta entrega podremos ver la introducción de una plantilla de personajes totalmente nueva con respecto a las anteriores partes, contando con mejoras tanto gráficas como jugables.

El juego como siempre se desarrolla bajo la atenta mirada de la legendaria "Torre reloj *Hibikino*" situada en el instituto de mismo nombre donde se desarrollan todos los ***Tokimeki Memorial.***

Es hora de que empiece la búsqueda de la chica de tus sueños...

Más concretamente ***Tokimeki Memorial 2*** es un "*high school dating simulation*" que quiere decir algo así como "simulación de citas de instituto".

La meta final de este juego es ganar el corazón de la chica que más nos guste, para conseguir esto tendremos que hacerle un poco la pelota (como en la vida real), apuntarnos a las clases donde esté ella y participar en los clubs donde esté inscrita.

En Japón son muy importantes los clubs "extraescolares" que por medida general se desarrollan por las tardes en las instalaciones del mismo instituto, variando en un montón de estilos diferentes, como los deportivos (béisbol, fútbol, atletismo, kendo...), musicales, informáticos, teatrales... hasta podemos encontrar clubs de gente aficionada a las maquetas, *anime* y al videojuego (aunque parezca raro, en Japón a este grupo de aficionados los tienen algo discriminados).

Desgraciadamente, ningún ***Tokimeki Memorial*** ha salido de Japón, por lo que no tenemos oportunidad de jugar a ninguno como mínimo en inglés, y eso que la cifra de ***Tokimeki´s*** aparecidos hasta la fecha es altísima; esperaremos con paciencia el mágico día en el que a **Konami** se le crucen los cables e intente lazar fuera del mercado japonés esta magnífica saga.



Las chicas nuevas principales son 12, cada una de ellas con sus sentimientos, personalidad, gustos y pequeñas extravagancias que las hacen unas de otras totalmente diferentes, para que el campo de elección de la chica preferida por nosotros sea muy amplio.

El ilustrador del juego ha cambiando, y el ya casi clásico dibujo de esta saga le deja paso a uno mucho más elaborado y de aspecto novedoso (a mi gusto mucho mejor que el anterior que empezaba a tener un aspecto anticuado).



Para a la gente que esté acostumbrada a las chicas anteriores (siempre las mismas desde la primera entrega) les resultará algo raro encontrarse sin más con una plantilla totalmente nueva y quizá no le guste demasiado la idea. Personalmente pienso que este cambio de







"*look*" era totalmente necesario ya que esta saga empezaba a ser muy repetitiva. De todas maneras podremos llamar por teléfono a todas las chicas anteriores y hablar con ellas (ya adultas porque esta entrega se desarrolla años después), detalle "*made in* **Konami**" muy curioso.

El otro gran cambio que ha sufrido esta entrega es el llamado *E.V.S.* (*Emotional Voice System*) que consiste en lo siguiente:

Al empezar el juego, después de introducir el nombre, datos, fecha de nacimiento, etc... tendremos que escribir de nuevo nuestro nombre, pero esta vez en la opción *E.V.S.* que consiste en un reconocedor de nombres que analiza las letras que escribimos y forma una palabra. De esta manera al escribir nuestro seudónimo, las chicas del juego cuando nos hablen (ya que todo el juego es hablado) nos llamarán por nuestro nombre personal (incluso en diferentes tonos emocionales), detalle muy curioso y totalmente novedoso, creando un ambiente mucho más real y convincente.

De primeras sólo dos personajes nos podrán decir nuestro nombre hablado, *Himono Hikari* (la nueva protagonista) y *Asou Kasumi* (la profesora).

Este filón lo ha aprovechado **Konami** para ir sacando poco a poco ampliaciones del juego llamadas *Hibikino Watcher,* en las que encontramos una revista completa a color de 98 páginas con comentarios e ilustraciones de las chicas ***Tokimeki*** y un CD con juegos para la **Pocket Station** (que no son más que simples relojes despertados con la cara y voces de la chica ***Tokimeki*** que más nos guste), y lo más importante, las voces *E.V.S.* de tres chicas de este juego. De esta manera **Konami** se asegura vender cada mes una de estas ampliaciones ya que a la gente que le guste determinada chica del juego, también le gustará que le llame por su nombre, sacando cada mes un CD ampliación con las voces de tres chicas. En lo referente a ventas, estos chicos son muy listos.

La primera ampliación salió el 4 de Febrero de 1999 y posee las voces en formato *E.V.S.* de *Minazuki Kotoko, Kotbuki Miyuki* y *Sakura Kaedeko* (nombres ficticios de las protagonistas ***Tokimeki***).

La segunda ampliación y por ahora última salió el 4 de Marzo de 1999 poseyendo las voces de *Yae Kaori, Akai Homura,* y *Ichimonji Akane.*

Estas ampliaciones no son muy caras (unas 2.000 pesetas) si tenemos en cuenta que traen un libro de ilustraciones, juegos de la **Pocket Station** y las voces *E.V.S.*

Tokimeki Memorial 2 está compuesto por 5 CD´s repletos de ilustraciones y voces que distan mucho de las anteriores entregas que sólo tenían un CD.

Existe una versión especial de este juego llamada "*Special Collector´s Adition*" de tirada muy baja y por consiguiente muy difícil de conseguir en la que podemos encontrar ilustraciones, vídeos y demás sólo apto para fans de esta saga.

El juego posee dos partes bien diferenciadas, la primera es la llamada "*Childhood System*" en la que llevamos al prota cuando todavía es un niño y la segunda parte llamada "*Senior High School*" que se desarrolla como cualquier otra parte de la saga.

El principio del juego nos muestra la última semana del protagonista en su época de verano, justo antes de entrar en el segundo grado de colegio, cuando todavía es un niño.

Esta parte dura poco, pero es totalmente decisiva para el resto del juego ya que según a las chicas que nos encontremos y las decisiones que tomemos en esta primera parte, después cambiarán los sucesos que se produzcan en el resto del juego.

En la segunda parte del juego, y después de haber pasado ya el segundo grado de colegio, empezaremos el instituto que durara tres años.

En este tiempo tenemos que estudiar, realizar deportes, subir nuestra popularidad y sobretodo hacernos con el corazón de una de las 12 chicas disponibles del juego.

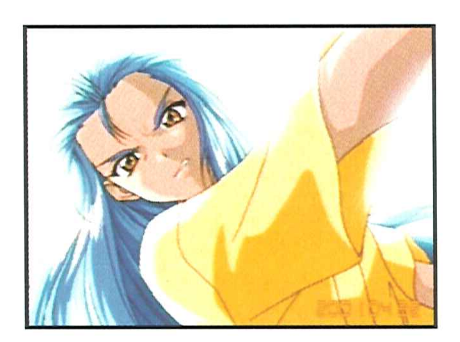
El juego se desarrolla de la siguiente manera:

Después de terminar las clases y al volver a casa, podemos elegir entre realizar un gran numero de acciones, que van desde estudiar, pintar, hacer deporte, practicar la materia del club elegido, dormir o quedar por teléfono con alguna de las chicas que hayamos conocido en el instituto.

De esta manera quedaremos con la chica que más nos guste a una hora exacta y en un día determinado (siempre tiene que ser una fecha festiva) para salir a dar un paseo a algún sitio que elijamos, como puede ser el parque, cines, tiendas, de compras, zoológicos, parques de atracciones, piscinas, salas recreativas, la montaña, la playa y un largo etcétera de posibilidades.

Tenemos que tener algo de vista y llevar a la chica elegida a sitios que sabemos que le gustan o en fechas especiales para ellas, como cumpleaños o eventos especiales que sabemos que le harán ilusión. De esta manera se sentirá más agradecida con nosotros y poco a poco iremos conquistando su corazón.

Según el grado de amistad, odio o amor, las chicas nos hablarán de una manera o de otra, poseyendo miles de conversaciones habladas diferentes. Por ejemplo, si tenemos a una de las chicas totalmente loca por nosotros, nos hablara con dulzura y cariño, pero si por el contrario le caemos fatal no nos hablará o





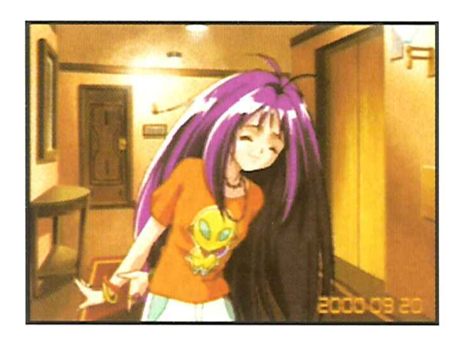
















peor aun, se dirigirá a nosotros despectivamente.

Conseguir que una chica esté contenta o no contigo depende totalmente de los actos que realizamos en el juego, ya que de primeras todas las protagonistas poseen una visión de nosotros media y según lo que hagamos irá cambiando para bien o para mal.

Algo que es muy pero que muy malo son los comentarios que se pueden crear de ti por distintas razones, habladurías algunas de ellas falsas y otras verdaderas que no es nada bueno que lleguen a oídos de las chicas. Estas habladurías no suceden obligatoriamente, pero si se dan, tenemos que arreglarlas lo antes posible.

Existen once clubs diferentes en el colegio *Hibikino*, cinco de deportes y seis de diferentes aficiones.

Los deportivos son: béisbol, tenis, voléibol, atletismo, kendo y los demás son: teatro, ciencias, música, ceremonia del te (ancestral rito japonés), caligrafía e informática en la que incluso podremos crear un juego de naves bastante chulo y que si gana el premio regional a mejor videojuego, una empresa experta en este campo llamada **Konami** (como no) nos comprará los derechos del juego y sacará uno realmente bueno en 3D, detalle muy especial (estos dos juegos de naves son reales, es decir se pueden jugar dentro de ***Tokimeki Memorial 2*** como sub-juegos).

Algunas de las protagonistas serán miembros de estos clubs e interesa entrar en el que esté la chica elegida por nosotros, ya que de esta manera subiremos bastantes puntos para conseguir su corazón.

Tenemos que tener cuidado y no estar pensando todo el día en ligar con las chicas, ya que si no estudiamos ni realizamos los diferentes actos escolares del juego, no aprobaremos los exámenes y eso es bastante malo para nuestro grado de popularidad.

Otro aspecto muy importante de este título son los mini-juegos, que se componen del ya mencionado juego de naves y otros deportivos a lo ***Track and Field*** entre los que se encuentran una carrera de 100 metros lisos, una carrera con la particularidad de tener que correr con otro compañero estando atado por uno de los pies, y otros tipicos juegos deportivos que se celebran en los institutos japoneses.

Pero sin duda, lo más curiso de todo el juego son unas esporadicas luchas a lo *RPG* contra todo tipo de macarras que durante el juego se querrán meter con nuestra chica; tambien nos encontraremos con *yakuzas*, osos y todo tipo de enemigos totalmente absurdos pero igualmente divertidos.

Lo más gracioso de estos combates es que son una parodia descaradísima de las luchas de ***Final Fantasy VIII,*** poseyendo los mismos efectos sonoros, una musica casi igual (la musiquilla de cuando ganamos el combate es idéntica...) donde podremos ver unos menus casi iguales, con ataques, especiales, magias (rayo, fuego, hielo, veneno, etc...) e incluso ¡invocaciones! totalmente cutres y pataters con las que nos partiremos de risa. Este detalle "*made in* **Konami**" es totalmente genial.

Aparentemente ***Tokimeki Memorial 2*** es como un *anime* estudiantil interactivo, con la gran ventaja de poder elegir a la chica que queramos y no estar obligados a ver siempre la misma historia.

Aunque por supuesto este juego ya posee sus propia serie de *anime* formada por ahora por dos *Ova´s* de 45 minutos de duración cada uno, en los que se cuenta de forma algo diferente lo mismo que pasa en el juego, en las que por supuesto podremos ver a todas las chicas ***Tokimeki*** con las voces originales, y es que todo lo que tiene algo que ver a ***Tokimeki Memorial*** tiene asegurados miles de productos, como *animes*, camisetas, figuras, pins, calendarios, CD´s de música... en definitiva un poco de todo lo que se pueda vender. El dibujo de los *OVA´s* es excelente poseyendo la misma calidad que la presentación animada del juego.

Las chicas y personajes principales que componen ***Tokimeki Memorial 2*** son: (los datos que paso a comentar, como sus aficiones, dia de cumpleaños, cosas que detestan, club al que pertenecen, etc... os pueden ser muy útiles para poder conquistar el corazón de vuestra chica favorita):

1-*Himono Hikari*: **cumpleaños:** 25 Junio / **horóscopo:** Cáncer / **tipo de sangre:** A / **medidas:** 32´5-22´5-33 / **Hobbies:** el ciclismo y coleccionar pequeñas cosas de vidrio / **le gusta:** el verano, el mar y el sol / **no le gusta:** las películas de terror, la oscuridad, terremotos y los rayos / **lugares buenos para acompañarla:** la playa, piscina, centros comerciales / **lugares malos para acompañarla:** centros comerciales cutres / **habilidades:** *Hikari* es buena en casi todo / **club al que pertenece:** *Track and Field* (atletismo).

2-*Minazaki Kotoko*: **cumpleaños:** 2 Diciembre / **horóscopo:** Sagitario / **tipo de sangre:** AB / **medidas:** 34-23-33´5 / **Hobbies:** beber té mientras lee poemas / **le gusta:** té japonés, pasteles japoneses, la humildad y simplicidad, la elegancia / **no le gusta:** la comida con especias, la cultura americana, el idioma inglés / **lugares buenos para acompañarla:** la montaña en otoño, el parque en primavera, la torre y el jardín botánico / **lugares malos para acompañarla:** centros comerciales, salón de maquinas

recreativas / **habilidades:** memoria fotográfica / **club al que pertenece:** ceremonia del té

3-*Kotobuki Miyuki*: **cumpleaños:** 1 Enero / **horóscopo:** Capricornio / **tipo de sangre:** O / **medidas:** 33-22-33 / **Hobbies:** ir a conciertos de "*idol singers*", rezar a Dios, el Karaoke / **le gusta:** varios dioses y los animales pequeños / **no le gusta:** las cosas que traen mala suerte y la lotería / **lugares buenos para acompañarla:** Karaoke, centros comerciales, parques de atracciones / **lugares malos para acompañarla:** jardín botánico y la adivina del parque de atracciones / **habilidades:** *Miyuki* siempre está feliz y se alegra por cualquier cosa trivial, nunca se pone seria aunque pase un accidente grave / **club al que pertenece:** tenis.

4-*Ichimonji Akane*: **cumpleaños:** 10 Septiembre / **horóscopo:** Virgo / **tipo de sangre:** O / **medidas:** desconocidas / **Hobbies:** hacer pasteles y caramelos, Karaoke e ir de compras / **le gusta:** su hermano mayor, estudiar / **no le gusta:** su hermano mayor (un poco extraño...) y los tios "playboy" / **habilidades:** todo tipo de tareas domésticas / **club al que pertenece:** ninguno.

5-*Shirayuki Miho*: **cumpleaños:** 24 Febrero / **horóscopo:** Piscis / **tipo de sangre:** B / **medidas:** 31-22´5-31´75 / **Hobbies:** coleccionar muñecas antiguas, leer y acertar el futuro de la gente / **le gusta:** cosas bonitas, *Kerokero Debeso* (su rana de peluche) y todo lo que tenga que ver con ésta / **no le gusta:** las cosas o lugares ruidosos / **lugares buenos para acompañarla:** centros comerciales, parques, museos de arte, jardín botánico / **lugares malos para acompañarla:** centros comerciales cutres, piscinas, estadios de deportes, patinaje sobre hielo y las boleras / **habilidades:** envuelve a todo el mundo que la rodea en una suave paz, escapando de la realidad / **club al que pertenece:** Teatro.

6-*Akai Homura*: **cumpleaños:** 18 Julio / **horóscopo:** Cáncer / **tipo de sangre:** B / **medidas:** 29-21-29 / **Hobbies:** comer, dormir y jugar / **le gusta:** el arroz hervido, quedarse dormida, el *anime* y los videojuegos / **no le gusta:** estudiar duro, estar sentada y dejarse llevar por lo que hagan las masas / **lugares buenos para acompañarla:** parques de atracciones (sobretodo el juego de tiro virtual), la playa, montaña, sala de maquinas recreativas y karaoke / **lugares malos para acompañarla:** parque de atracciones (tiovivo, noria, etc...) / **habilidades:** puede dormir en cualquier sitio, la patada "*Kaichou*" / **club al que pertenece:** estudio del cuerpo humano.

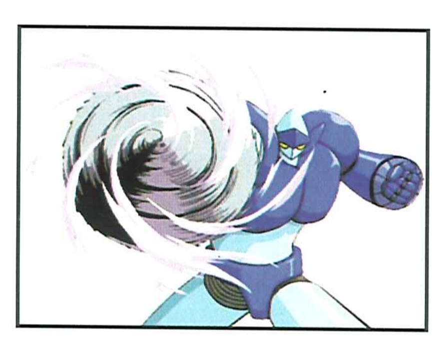
7-*Yae Kaori*: **cumpleaños:** 20 Mayo / **horóscopo:** Tauro / **tipo de sangre:** A / **medidas:** 34-24-35 / **Hobbies:** jugar al aire libre en la naturaleza / **le gusta:** el pescado tropical, los gatos, la naturaleza y el voléibol / **no le gusta:** los perros, lenguaje ofensivo, las mentiras y la hipocresía / **lugares buenos para acompañarla:** acuarios, parques, piscinas y la playa / **lugares malos para acompañarla:** salas de máquinas recreativas, centros comerciales /



















habilidades: desconocidas / **club al que pertenece:** ninguno, pero el tercer año se une al de vóleibol.

8-*Sakura Kaedeko* : **cumpleaños:** 14 Noviembre / **horóscopo:** Escorpio / **tipo de sangre:** O / **medidas:** desconocidas / **Hobbies:** coleccionar postales, hacer cosas con sus manos / **le gusta:** el béisbol y los reptiles / **no le gusta:** las balanzas de peso y los insectos diminutos / **habilidades:** coser / **club al que pertenece:** béisbol.

9-*Ijyuin Mei*: **cumpleaños:** 28 Octubre / **horóscopo:** Escorpio / **tipo de sangre:** AB / **medidas:** 29-22-29 / **Hobbies:** mirar a toda la gente como si estuvieran por debajo de ella y coleccionar cosas de marcas caras / **le gusta:** demostrar lo magnífica que se cree y una extraña fruta llamada *Mangosteen* / **no le gusta:** las personas que ella cree de mala calidad, la paciencia y las cebollas primaverales / **lugares buenos para acompañarla:** salones de maquinas recreativas, parques de atracciones (menos el tiovivo) / **lugares malos para acompañarla:** patinaje sobre hielo y la bolera / **habilidades:** puede admitir abiertamente que es egoísta / **club al que pertenece:** informática.

10-*Asou Kasumi*: **cumpleaños:** 9 Octubre / **horóscopo:** Libra / **tipo de sangre:** A / **medidas:** 35-23-34 / **Hobbies:** tocar el piano y conducir / **le gusta:** tomar baños / **no le gusta:** levantarse temprano y las cosas mecánicas (maquinas) / **lugares buenos para acompañarla:** la montaña en otoño y la playa / **lugares malos para acompañarla:** centros comerciales cutres / **habilidades:** toca perfectamente el piano / **club al que pertenece:** ninguno ya que es profesora.

11-*Kudanshita Maika*: este personaje es oculto y no se tiene información sobre ella. Para poder ver a este personaje tenemos que llamar a los números de teléfono que vienen en la izquierda de los panfletos informativos que recibimos cada tres meses.
Esta chica va cambiando de trabajo cada poco tiempo, como guía turística, repartidora de pizzas, cartera, salvavidas en una piscina y un montón más de trabajos a los que tendremos que llamarla.

12-*Nozaki Sumire*: este personaje es oculto y no se tiene información sobre ella. Ella es trapecista en el circo, y para poder verla tendremos que asistir a la funciones que éste de en la ciudad.
Para poder conocerla tendremos que elegir la opción de ejercicio el día 2/11/2000, después de esto tendremos que asistir al circo entre los días 2/16 al 3/15, ya que muchas chicas se negaran a acompañarnos en esos días al circo, lo mejor es grabar antes de esto y probar una a una hasta dar con la chica correcta (mejor no preguntarle a *Homura* o tendremos graves problemas...).
Al año siguiente tendremos que hacer lo mismo.
Y por último, el tercer año tendremos que elegir la opción de hacer ejercicio el día 2/17/2002 y conseguiremos este difícil final oculto.

13-*Shirayuki Maho:* este personaje es oculto y no se tiene información sobre ella. Esta chica es la hermana gemela de *Miho*, para conseguir enamorar a este personaje, tendremos que conocer a las dos hermanas a la vez y después durante todo el juego no encontrarnos con las dos a la vez, si conseguimos esto tendremos un nuevo final oculto.

De aquí en adelante presentaré a los personajes principales masculinos, que como es lógico son imposibles de ligar (o casi...)

14-*Sakaki Takumi:* Este chico es uno de nuestros mejores amigos dentro del juego. Posee una cara angelical e infantil que da la impresión de pertenecer a una inocente chica.
Si al final del juego no conseguimos el corazón de ninguna chica, el ultimo día tendremos un extra o sue o en el que *Takumi* vestido de chica se nos declarara...
Este personaje tiene mucho éxito entre las chicas y posee todos los numeros de teléfono de estas, muy útil para sacar buena información.

15-*Hokari Jyun: Jyun* es un buen chico y gran amigo del prota que anda siempre enamorado, tendremos que ayudarle a encontrar a su verdadera media naranja si queremos ver un final "extra" adicional.

16-*Mihara Sakunoshin* (el mayordomo de la señorita *Mei*): **cumpleaños:** desconocido / **horóscopo:** desconocido / **tipo de sangre:** desconocida / **Hobbies:** cuidarse mucho para conservarse perfecto / **le gusta:** cuidar en todo momento de *Mei* / **no le gusta:** los enemigos de *Mei* / **habilidades:** disparar.

17-*Bakuretsuzan Kazumi* (el director del instituto *Hibikino*): **cumpleaños:** 10 Agosto / **horóscopo:** Leo / **tipo de sangre:** desconocida / **Hobbies:** frotarse fuerte por todo el cuerpo con una toalla seca (él dice que es un excelente ejercicio...) / **le gusta:** la educación y los niños alegres / **no le gusta:** la irresponsabilidad / **habilidades:** la "Sonrisa Final".

CODEC OFF..........

Solid Snake
solid_snake_@mixmail.com



ARES INFORMÁTICA ESTRENA NUEVA REVISTA SOBRE EL MUNDO MANGA

El pasado mes de Marzo salió a la venta el primer número de la nueva revista sobre *manga* y *anime* de **Ares Informática** (nuestra editorial) bajo el título **Más Manga**. Esta publicación, que entra a formar filas junto a otras tres que actualmente se pueden encontrar en los quioscos (dos de ellas de esta misma casa) sigue la línea de revista + CDRom con contenidos atractivos para el amante de las producciones derivadas del cómic japonés.

Echándole un vistazo al primer ejemplar de la revista nos topamos con un contenido algo alejado de los repetitivos temas manga que acompañan una y otra vez a las revistas conocidas.

Más Manga Parece estar enfocada a un público que busca algo fuera de lo común ya que, sin alejarse de la información indispensable sobre temas de actualidad, han sabido seleccionar una serie de títulos a comentar de esos que las demás revistas no se atreven a citar por no ser suficientemente comerciales. Todo un acierto que aquellos que ven más allá de Evangelion sabrán apreciar como se merece. Por decirlo de algún modo en el que todos nos entendamos, ***Más Manga*** representaría para el mundillo del *manganime* lo que ***Loading*** para el de los videojuegos.

Los encargados de llevar adelante la revista son conocidos de sobra por la gente del mundillo. Se trata de *Mae Fernández* (quien alguna vez ha colaborado en nuestra publicación) y *Rafael Gallardo* (promotor de diversos movimientos *manga* por todo el país, y fundador del madrileño *Club Kimagure*), dos *ases* que sabrán manejar los hilos de la revista como todos esperamos.

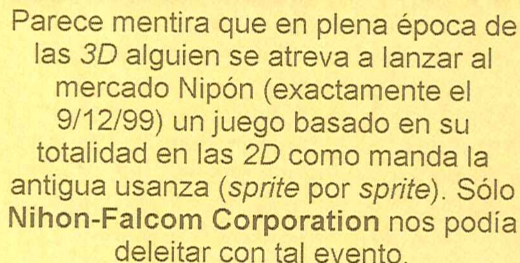
Estas cartas de Tarot son sin duda un regalo cuando menos original y su acabo de auténtico lujo...

¿Acaso tienes que creer en el Tarot?

Y hablando de ases, ¿qué me decís del regalo que presentan junto al CD-Rom? Ni más ni menos que ¡¡Una baraja de *Tarot* por entregas!! ¿Acabará más de uno adivinando su futuro? Yo por lo pronto le veo bastante a esta revista... ¿Qué opináis vosotros?

Mr.Karate
mrkarate@mixmail.com





Parece mentira que en plena época de las *3D* alguien se atreva a lanzar al mercado Nipón (exactamente el 9/12/99) un juego basado en su totalidad en las *2D* como manda la antigua usanza (*sprite* por *sprite*). Sólo **Nihon-Falcom Corporation** nos podía deleitar con tal evento.

The Legend of Heroes 5: Gaghary Trilogy Final "A Cagesong of the Ocean" como marca su nombre es el final de una trilogía que empezó en el tercer episodio de los cinco en total, diferenciándose así de los dos primeros por un cambio radical de argumento y de protagonistas. Los dos primeros episodios son anteriores a la gran melodía *Rúnica Apocalíptica Gaghary* que cambiaría el rumbo de la historia en *Weltluna*. Los tres consiguientes son una *post-melodía*.

Dragon Slayer: The Legend of Heroes y ***Dragon Slayer: The Legend of Heroes 2*** es como se llaman los dos primeros capítulos de la saga, y aparecieron en **MSX** en los años 1989 y 1991 respectivamente. Cabe destacar que el primero lo reprogramó **Square** bajo licencia de **Falcom** (realizando así una conversión directa del **PC-88** que no llegaba al año de antigüedad). Este fue uno de los primeros *RPG´s* que programó la compañía de ***FF***. Más tarde aparecieron las versiones de **PC-Engine** (reprogramado por **Hudson-Soft**), **Super-Famicom** (por **Tonkin House**), **Mega-CD** (por **Sega**), **X68000** (por **Hudson-Soft**), **Saturn** (también de **Hudson-Soft**) y **Playstation** (por **GMF**).

A partir de la tercera entrega, ***Dragon Slayer: The Legend of Heroes 3*** (como ya comenté anteriormente) hubo un cambio drástico tanto en el apartado técnico, argumental y de soportes. Sólo hizo una aparición en **PC-88** y posteriormente sendas reconversiones para **Saturn** y **Playstation.** El cuarto episodio fue un calco al tercero en cuanto a sistemas se refiere. Y el quinto por ahora sólo está en **Pasokon** (nombre popular con el que se conoce al **PC** en Japón) pero quien sabe, a lo mejor nos sorprenden en un futuro no muy lejano con uno para **Dreamcast,** dado que ***Sorcerian*** (otra antigua joya de **Falcom** para **PC-88)** será reconversionado a las *3D* allá por el 27 de Abril de este mismo año, por gentileza de **Victor Interactive**).

Después de un glorioso y extenso paso por los ordenadores de 8 bits y las consolas más importantes de la historia, doy paso a comentar la trama argumental de esta quinta entrega y así podréis comprender el porque de tantos episodios.

Como cuenta la leyenda:

Hace mucho tiempo, antes del poder de *Gaghary*, en el mundo había tres tierras unidas. Ya no tenemos recuerdos de esa época, ahora sólo queda el castigo. ¿Desde cuándo estamos condenados?

Varios siglos de antaño hubo gente que vivía en la costa del mar y después desaparecieron misteriosamente; aquellos habitantes eran capaces de utilizar el poder misterioso del Sonido a través de las melodías para construir un pueblo rebosante de prosperidad. Melodía perfecta, pura y poderosa.

Pero la leyenda no cuenta mucho más, sólo existe esta hipótesis como un sueño lejano y profundo.

Un día floreció un rumor entre los Trovadores de *Weltluna,* ellos decían que habían recuperado la Melodía Antigua de *Gaghary* gracias al genio de un gran músico llamado *Leone Frederik Richter*, conocido por su prodigioso talento.

En este período hubieron muchos Trovadores y









Juglares. La mayoría de ellos eran muy divertidos e inteligentes y sus misiones no sólo consistían en consolar al pueblo con sus dulces y sinceras melodías sino restablecer aquel antiguo poder. A veces estos héroes bohemios recorrían todo el mundo por este afán.

No obstante pasaron cincuenta años desde que *Leone* descubriera tal hazaña y los resultados de haber impuesto el poder de la *Melodía* habían sido negativos. Por eso su alumno *Fort* junto a sus compañeros de viaje *Una, Mcvein, Jan&Rick, Shao, Reychel, Aida* y *Altos* emprendieron un viaje para hacer realidad el sueño de *Leone* y reponer el vigor que reinaba antaño atrás en la tierra de *Weltluna*.

Antes de que *Fort* partiera de viaje, *Leone* le entregó esta poesía para que la utilizara en los momentos más difíciles:

"Hermosa melodía es, tanto que purifica el corazón.
Triste melodía es, tanto que provoca lágrimas.
A veces el sonido
con su melodía y nada más
nos afecta más
que el sonido de un gran impacto."

Gracias a este maravilloso argumento emprenderemos, nunca mejor dicho, el rol de los Trovadores de aquella época para restaurar el poder de la Melodía Rúnica Apocalíptica *Gaghary*. Las aventuras de *Fort* nos guiarán ante un mundo épico, lleno de fábulas, magia y surrealismo.

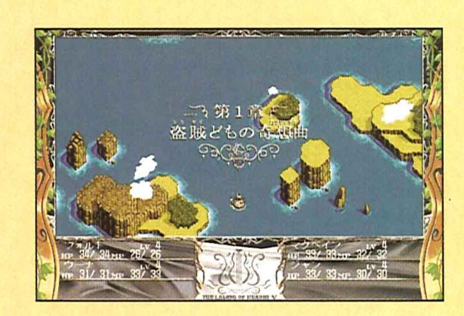
Sobre su apartado técnico, cabe destacar la similitud gráfica que lo asemeja con ***Lunar: Silver Star Story***; el movimiento de los *sprites* en pantalla junto al acabado gráfico son dignos de mención, aventajándose sobre el juego de **Game Arts** haciendo uso del potencial del **PC**,con una resolución de 640x480 (y en un monitor se nota) y 256 colores en pantalla. Aunque sea un *"simple"* juego en 2D necesitaremos un ordenador con procesador **Pentium 133Mhz** (recomendado **Pentium 166Mhz.**), 32 Megas de RAM, 100 Megas libres en nuestro Disco Duro, un lector mínimo de 4X y tener instalado el **Direct X 6.1**.

Uno de los puntos más notables de este título, es el apartado sonoro (como mandan todas las obras maestras de **Falcom**). La banda sonora compuesta por el grupo **Sound Team jdk,** creadores de las melodías de unos cuantos juegos de culto, entre ellos la saga ***Y'S*** junto al resto de la trilogía ***Gaghary Trilogy Final "A Cagesong of the Ocean"*** (se dice que en los dos primeros ***Y'S,*** trabajó en este misterioso grupo el maestro **Yuzo Koshiro;** 'gloria' define a mencionado talento pero todavía este rumor sigue siendo un secreto por confirmar dado que sus componentes siempre han trabajado bajo el anonimato). Para reproducir tales músicas, nuestro querido **PC** nos exigirá una tarjeta de sonido bastante decente (como mínimo la **Creative AWE 32** con el *software* ***Creative Advanced Wave Effects Synthesis*** y recomendada la **Creative AWE 64** o compatibles), debido a que el juego, aparte de descomprimir las canciones en tiempo real (mediante *Wave*) también nos envolverá con los efectos FX a modo de *dolby surround* (teniendo la **Sound Blaster Live** con los 7 *speakers* y el *subwaver* aprovecharemos al máximo esta opción). Por ejemplo, cuando pasemos por al lado de un río, si avanzamos por su rivera izquierda sonará en el altavoz de la misma colocación la corriente cuando se abre paso. Otro claro detalle; caminando por el bosque oiremos el cantar de los pájaros, envolviéndonos en un ambiente lleno de harmonía y de sobresaliente factura técnica. Como dato curioso, todas las melodías que estén grabadas en modo *Wave*, se pueden cambiar en el menú de opciones de la partida al formato *Midi* para que nos deleitamos escuchando las mismas programadas por canales de sonido. *¡Qué arte!*

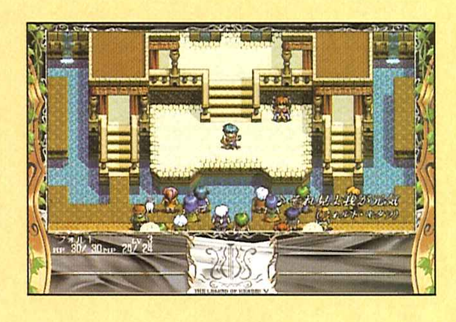
Las animaciones, los gráficos, el sonido bello, su jugabilidad, un antológico argumento y su durabilidad, forman un constante equilibrio en el desarrollo de este quinto episodio de la saga ***Dragon Slayer***.

Si os ha impresionado el desarrollo original de la historia, hay que añadirle una jugabilidad legendaria (teniendo en cuenta que lleva una responsabilidad obligada desde que apareció la primera entrega en el año 1988). Simplemente se puede catalogar como un *RPG* puro y duro, muy difícil de jugar para los que no dominen el idioma Japonés. Un tipo de *rol* como los que se hacía antes, en los cuales se daba mas importancia al apartado jugabilidad combinado con un argumento destacable y dejando a un lado las pijadas técnicas que exige hoy en día el usuario 3D. Las batallas recuerdan al mítico ***Estpolis/Lufia*** (el clásico sistema por turnos y con iconos de opciones a escoger y hasta posee los mismos dibujos) pero difiere del juego de **Taito** debido a que éstas se desarrollan en el mismo mapeado por el cual avanzamos en el desarrollo de nuestra partida (recordando a los gloriosos títulos de **Right Staff, MediaWorks** o **Microcabin** para el **MSX**). Las magias están muy bien realizadas y cuentan con un grado de parodia que nos harán olvidar nuestras más crueles derrotas.

Que más os puedo contar sobre este grandioso incunable... si, que el día de su lanzamiento en Japón se pusieron a la venta dos *packs*, el primero contaba simplemente con el juego (dos *CD's* ,uno de instalación y el otro jugable) y la segunda oferta era todo un *deluxe package* que además de estos cd's,









incluía la banda sonora del mismo y un *extra cd* con todas las animaciones de la trilogía, galería de imágenes, salva pantallas y demás curiosidades. Todo esto está protegido en una caja especial con ilustración sobresaliente de *Toshihiro Kawamoto (por suerte yo me pude hacer con uno de estos, uf!!).*

Y nada más, espero que os haya impresionado dado que este juego nunca llegará por nuestros lares y nos tendremos que conformar *(yo no, por cierto)* con los aburridos clónicos tipo ***Doom*** o los dormidizos juegos de estrategia occidentales.
Toda una verdadera lástima.

ManjiMaru
akihabara_fan@hotmail.com



SPACE CHANNEL 5

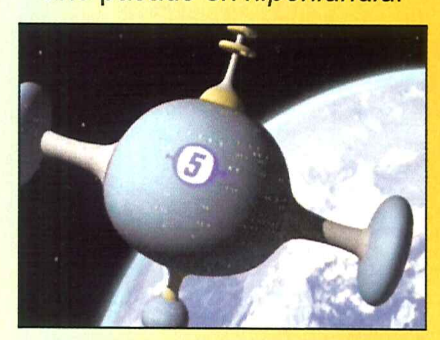
Desde que ofrecimos unos vídeos del juego en números anteriores de **Loading**, nos hemos partidos los cuernos por conseguir el dichoso jueguecito, y es que según las tiendas de importación, es difícil encajarle a un cliente un juego de este tipo

No, no se trata de una versión espacial del perfume que pusiera de moda *Marilyn Monroe*, se trata de uno de los juegos para **Dreamcast** que mejor critica ha recibido en el año pasado en *niponlandia*.

Space Channel 5 es uno de los canales informativos de televisión mas vistos de la galaxia, y naturalmente, nuestra protagonista es la presentadora. El problema comienza cuando la tierra es invadida por extraterrestres, y *Will Smith* no esta ahí para ayudarnos. De todos modos estamos nosotros para además de informar, ayudar a todas las personas secuestradas por los *aliens* y destruir sus planes. Lo malo es la forma de luchar alienígena, y es que son los monstruitos con mas marcha de toda la galaxia. Naturalmente también tendremos el problema de la competencia de otros canales de TV que también quieren ocupar la noticia y que se interponen en nuestro camino.

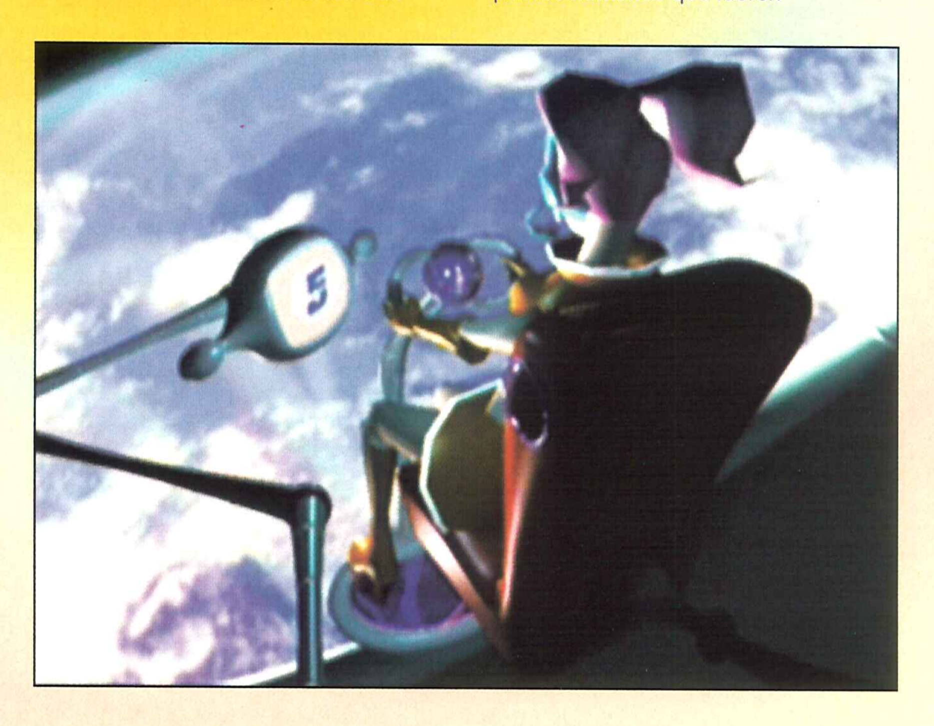
Explicar el mecanismo del juego es más o menos bien sencillo. ¿Recordáis ese juego mecánico que anunciaban por televisión que se llamaba ***Simon***? El juego consistía en ver una combinación de colores sobre unos botones y luego tu repetir la misma combinación en el mismo orden con tan sólo la ayuda de tu memoria. En esa línea de juego **Nana-on-Sha** lazaría ***Parappa the Rapper*** que ganaría varios premios al mejor juego en algunas ferias de videojuegos, y que continuaría con ***Um Jammer Lammy*** siguiendo una línea similar de éxitos. Ambas partes aprovechaban los "simbolitos" del mando de **Playstation** para mientras repetías las combinaciones del mando, además, componer música.

En ***Space Channel 5*** continua con un motor de juego similar donde grupos de alienígenas aparecen ante tus ojos retándote a repetir las combinaciones que consisten en pulsar arriba, derecha, izquierda, y cualquiera de los dos disparos. El problema es que tienes que hacerlo teniendo en cuenta los espacios de tiempo que de por sí dejan tus contrincantes o perderás el ritmo. Existen dos posibilidades de disparo como ya he dicho, una de ellas permite destruir a los enemigos, y la otra salvará a los pobres humanos que fueron





















secuestrados. Esos humanos se sumaran a tu baile mientras avanzamos acabando con quien se ponga por delante. Como nota curiosa queda decir que uno de los humanos que podemos rescatar se trata de nada mas y nada menos que *Michael Jackson*, que todavía vive, y que pasaba por allí por casualidad ^_^U.

En el apartado técnico del juego, ***Space Channel 5*** utiliza un sistema similar al que utilizó **Square** para montar imágenes en formato *FMV (Full Motion Video)* con personajes generados por la propia consola. Todos los decorados están pregenerados con anterioridad en formato vídeo, y los personajes se superponen en ese vídeo para que de la sensación de que realmente caminan por él. Y yo me pregunto si realmente la **Dreamcast** no tiene suficiente potencia para realizar todo el juego en un completo 3D sin llegar a esta clase de trucos. Desde luego la consola de 128 bits de **Sega** demuestra su calidad es grandes juegos como ***ShenMue***, que sin duda tiene personajes y decorados muchísimo mas detallados que en el juego que nos ocupa hoy (con tan sólo un personaje de ***ShenMue*** se tienen que poder realizar los hasta 15 "muñequitos" que podemos controlar en ***SC5***). La cosa no quedaría mal si los videos estuvieran perfectamente sincronizados con los polígonos generados por la computadora como ocurría en los ***Final Fantasy***, pero en muchas ocasiones pecan de no hacerlo, y la verdad es que queda un poco mal cuando cambian las perspectivas de cámara de los decorados, pues la consola todavía tarda uno o dos segundos en hacerlo sobre el/los personaje/s.

Detalles técnicos aparte, ***Space Channel 5*** es uno de esos juegos que o gusta mucho o no gusta nada, y que si eres fan de los juegos musicales como lo somos nosotros, flipabas con ***Parappa the Rapper*** y ***Um Jammer Lammy***, y te gustan los juegos con mucha simpatía (siempre me parto cuando los extraterrestres te enseñan el culo cuando pierdes) no tienes que dejar pasar este título.

La música es... como diría... muy retro, parece sacada de un disco de los años 50 o 60. Es agradable al oído, pero quizás se pueda esperar algo mas de un juego musical (es que a veces quedan muy raras, pues se repiten los trozos de las melodías como si el disco estuviera rayado).

Sólo queda mencionar que este título está traduciéndose y doblándose actualmente al inglés para el mercado americano (junto a ***ShenMue***) y que tiene algunas posibilidades de poder verse en nuestro país, aunque con lo mal que se lo está montando **Sega** en *Europa*... sería capaz de dejar pasar un juego tan bueno como éste y muchos otros. ¡Son unos herejes!.

Mangafan
mangafan@teleline.es

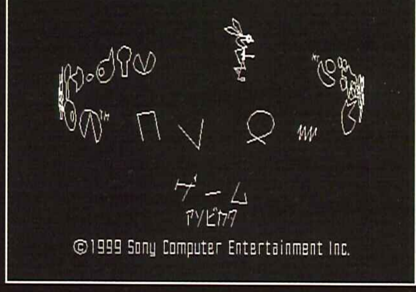
SIENTE LA MÚSICA COMO JAMÁS LO HICISTE, TOCÁNDOLA TÚ MISMO

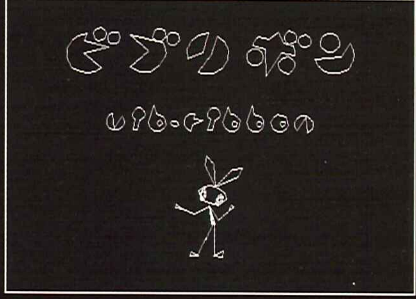


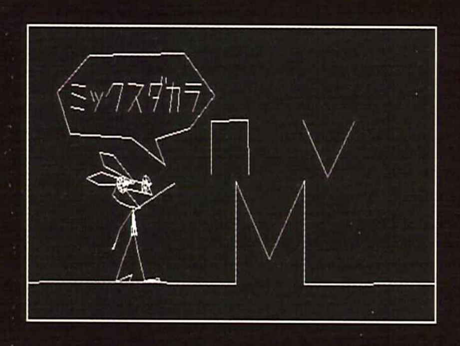
vib-ribbon

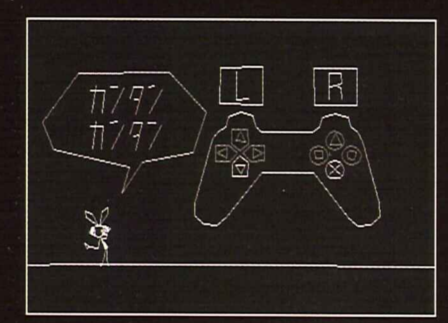
Encantador, original, divertido, soberbio, cañero, novedoso, cachondo, *kawaii*, actual, raro...y se podría haber programado en un **Spectrum** ^_^: ***Vip Ribbon*** es la última incursión de *SCEI* y *NaNaoN-Sha* en éste, cada vez más superpoblado, mundo de los juegos musicales.

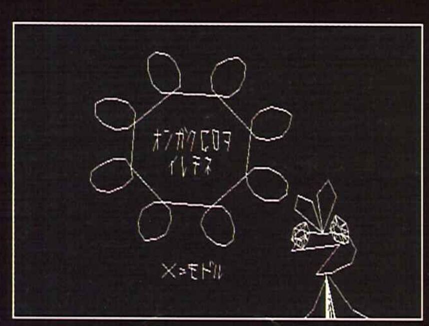
Todo aquel a quien sientan frente un ***BeatMania*** o un ***Parappa***, por lo general, no tiene la más remota idea de ante qué se encuentra y no sabe por donde meterle mano a semejante sucesión de flechas, líneas y botones lo cual deriva en un consecuente aporreamiento de la zona frontal-occipital del carneo contra la pantalla cuya consecución lógica son viscerales intentos de morderse ambos codos a la vez. ***Vip Ribbon*** puede ser clasificado como un *Beat´n´Music Game* tanto por producir los mismos efectos secundarios como por contar con un divertido sistema de juego en el que se unen la sencillez y unas bizarras pero punteras melodías.

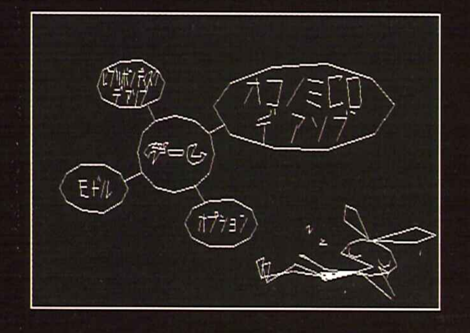












Nada más poner la consola...

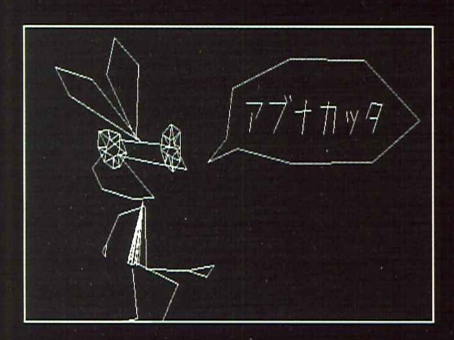
Un maremagnum de líneas y una pegadiza música nos darán la bienvenida al mundo de *Vip*. Un mundo tridimensional formado por líneas que penetran en todas las direcciones del espacio y que dan forma a uno de los personajes más encantadores que han pasado por consola alguna: *Vip*. No sabemos si es un conejito o una conejita pues su voz distorsionada no da pista alguna (*votacioneees* ^^ *¡yo digo conejita!*). Su misión será avanzar. Si, tan simple y tan complicado como eso, pues en su bidimensional recorrido se topará con varios obstáculos diferentes dispuestos en lugares estratégicos en los que deberemos pulsar el botón adecuado para que coincida con el "golpe de ritmo". La frecuencia de estos obstáculos viene determinada por el "tempo" de cada canción. Bueno, miento como un bellaco, en realidad dentro de una misma canción el ritmo crece y decrece decenas de veces y eso puede llegar a ser enfermizo cuando se ralentiza tanto que pulsas el botón por pura necesidad o cuando se acelera tanto que no sabes ni por donde te vienen los tiros.

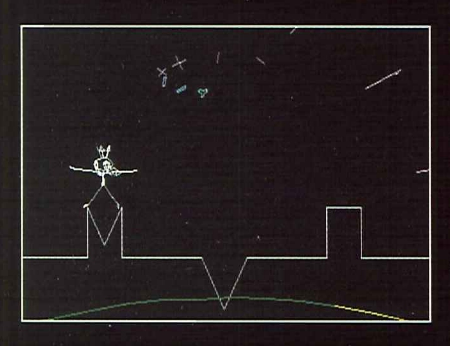
Hay, EN PRINCIPIO, cuatro obstáculos diferentes (muros, brechas, loopings y "pinchitos", como podéis ver en las imágenes). Y digo en principio porque si tienes la osadía de poner el modo difícil te encontrarás con otros cuatro que no son más que combinaciones dos a dos de los anteriores (*por ejemplo, si para superar un muro pulsas L1 y para esquivar unos pinchitos pulsas Triángulo, para superar con una pirueta un muro con pinchitos en lo alto tendrás que pulsar ambos botones a la vez ^_^ me va a dar complejo de Coco, el de Barrio Sésamo, explicando ciertas cosas*). A medida que vas fallando, *Vip*, se irá convirtiendo en formas de vida algo más birriosas pero NO PROBLEMO pues esa especie de aureola de puntitos rosas, una vez completada, nos hará subir un escalón en nuestra des-evolución (lo cual se consigue no fallando X obstáculos consecutivamente). Esto, amigos, parece muy sencillo pero (*jejeje*) si llegáis a jugarlo probablemente cambiareis de opinión.

Como a primera vista no podréis advertirlo permitidme comentaros que, en la pantalla del juego podéis distinguir, en la parte superior, la puntuación (tiene su lógica) y lo que queda de fase en la parte inferior (una línea verde que irá cambiando a amarilla a medida que avancemos).

De cualquier modo al principio del juego viene un divertidísimo tutorial que te explicará hasta el ultimo detalle de la jugabilidad (*jeje, yo no lo vi y casi enloquezco*).

BEAT N' MUSIC







Muchas, Muchas opciones...

Y a cual más interesante pues abarcan desde la típica configuración hasta un novedoso modo de "*Disc Change*" para disfrutar de este juego con tus CD´s de música favoritos.

Esto, aunque divertido, resulta algo decepcionante pues lo que esperas es que el juego se amolde al ritmo de cada canción (*Modo Difícil: X-JAPAN* ^_^)...pero no, la disposición de los obstáculos es azarosa y esto lo podréis comprobar si ponéis la misma canción habiendo reseteado entre medias.

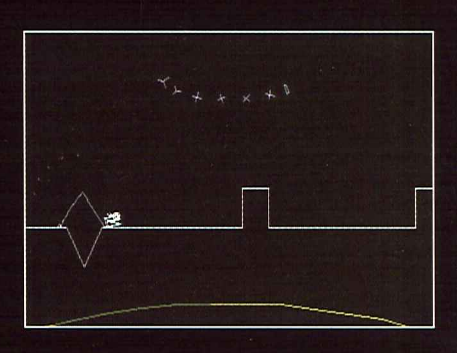
Un detalle muy divertido es de los modos de dificultad pues desde antiguo, en Japón, este tipo de jerarquía se dispone con nombres de árboles / plantas. En este juego (y en varios más, supongo) viene dada por Ciruelo (fácil), Bambú (normal) y Pino ("to la caña" ^^).

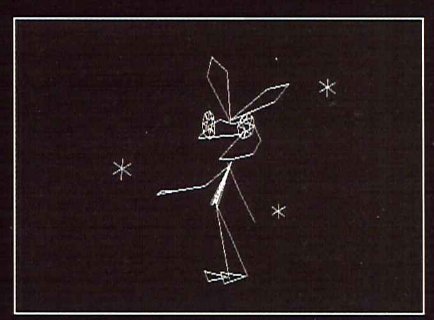
En ***Vip Ribbon*** cada nivel de dificultad cuenta con entre una y tres sub-fases en las que disfrutar de varios géneros de música de corte underground-alternativo bastante maquillado e infantil *(no olvidemos a quién va dirigido este juego* ^^) que a los que nos gusta el *J-Pop* nos llena bastante.

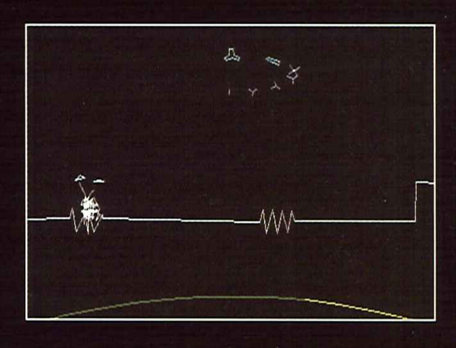
Por lo general un párrafo fundamental en un comentario de un videojuego es aquel que empieza tal que "Gráficamente......" pero creo que en esta ocasión debéis juzgar vosotros mismos.

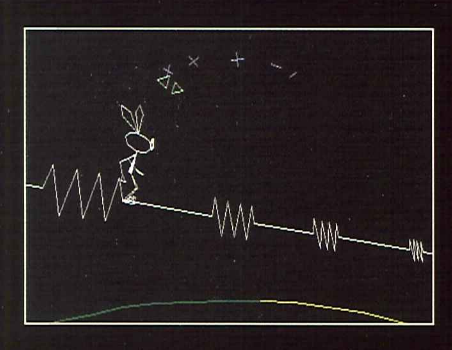
Y es que cuando un juego vale...^_~

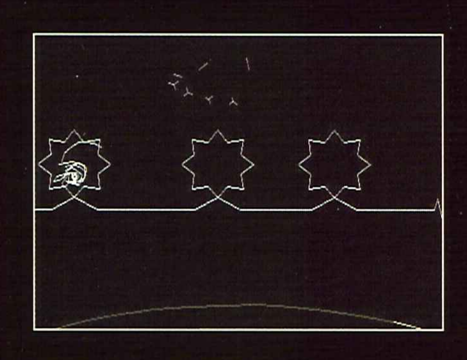
Amano
amano_ai@retemail.es

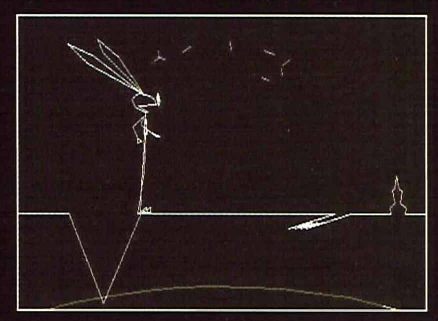


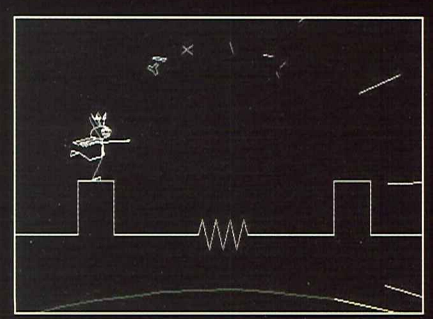


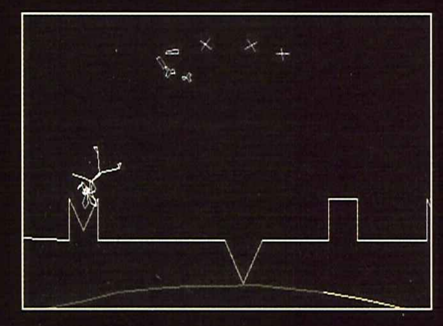


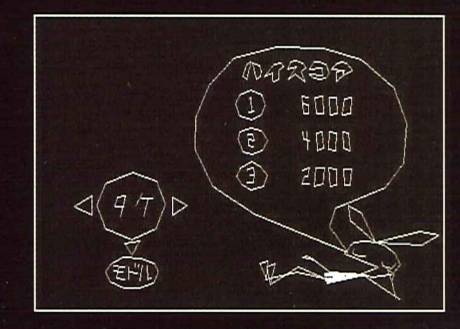












EN EL TINTERO

JUEGOS NUEVOS QUE HAN SALIDO Y AÚN NO HAN CAÍDO EN NUESTRAS MANOS

ACTRESS SCHOOL MYSTERY ADVENTURE



AURA BATTLER DUNBINE



BEATMANIA APP. 5th MIX



COOL BOARDERS 4



HEXAMOON GUARDIANS



KISYA DE GO!



GALE GUNNER



AITAKUTE - YOUR SMILES IN MY HEART



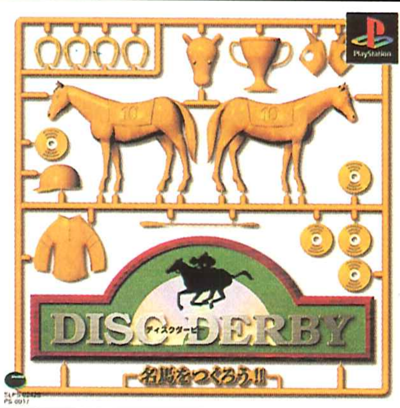
MUSCLE RANKING · KINNIKUBANZUKE VOL.2



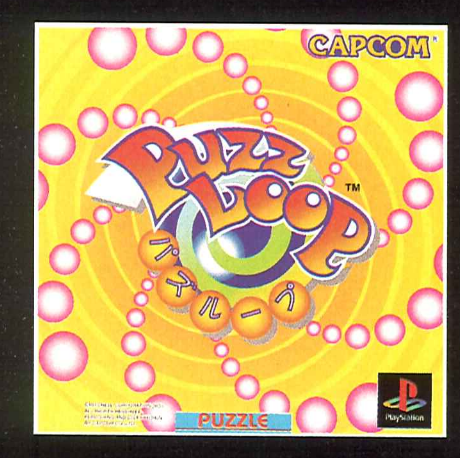
JUEGOS NUEVOS QUE HAN SALIDO Y AÚN NO HAN CAÍDO EN NUESTRAS MANOS

EN EL TINTERO

DISC DERBY







GUITAR FREAKS 2ND MIX



MEZASE MEIMON YAKYUBU



ACTION BATTLE PRISM LAND



DRIVER



PALACE TREASURE



RAYBLADE



BIRD HEAD MAHJONG



EN EL TINTERO

JUEGOS NUEVOS QUE HAN SALIDO Y AÚN NO HAN CAÍDO EN NUESTRAS MANOS

SLEEPING COCOON - NEMU LU MAYU



THE DEEP



MONSTER FARM BATTLE CARD



TEN MADE JACK



PERFECT FISHING ROCK



PERFECT FISHING BASS



RITHM 'N' FACE



THEME PARK WORLD



SPYRO X SPYRO X TONDEMO TOURS

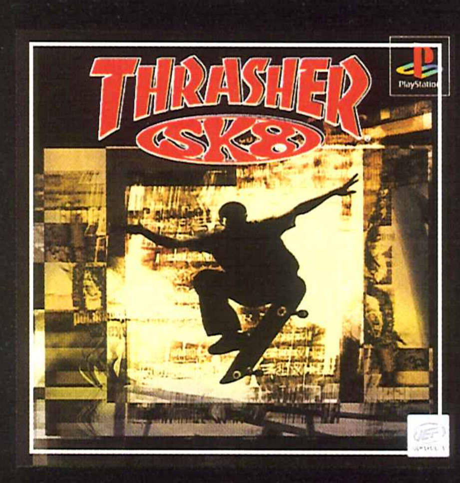


EN EL TINTERO

WINNING POST 4



THRASHER -SK8-



MEDAROT R PARTS COLLECTION



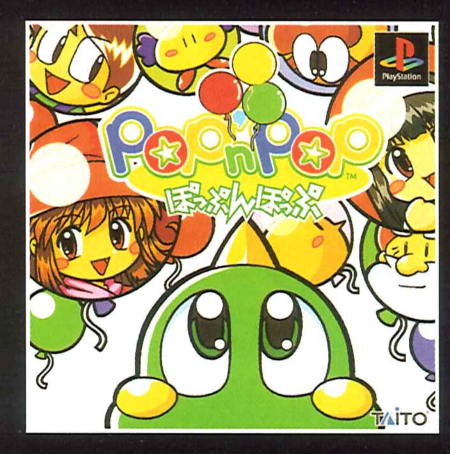
DENSHA DE GO! NAGOYA RAILROAD



VACCUN BOY



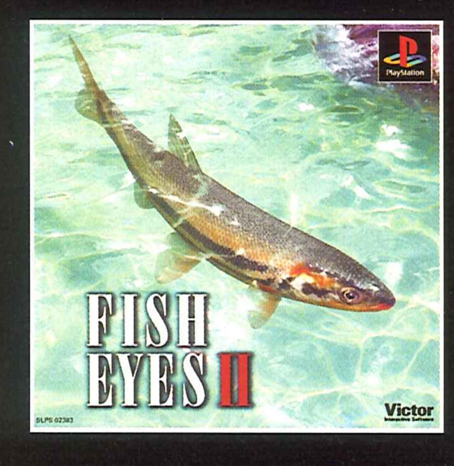
POP ´N POP



KENSETU KIKAI SIMULATOR KENKI IPPAI!



FISH EYES II



THAT´S QT



VIB RIBBON

Lyrics

POLAROID

Walking by the ribbon
Up its spiny side
Raindrops falling me
I have no umbrella

Search in my car
Search in my house
I can't find just anything I want
Search in my heart
Search in my hopes
There's no rules so
Any time, any place

Walking by the ribbon
Up its spiny side
Raindrops falling me
I have no umbrella

Walk until I find it
Such a happy time
Please say "Good night" to me
I feel all alone

Ready for you
Ready for me
I don't know what I'm just looking for
Ready for life
Ready for death
There's no rules so
Any time, any place

[gratuitous guitar solo]

Looking for my answer
Looking for my dreams
Starting over
Looking for my answer
Looking for my future
Hey, I gotta watch, I know

Step by step
Walk through mountains
Step by step
Walk through oceans
Step by step
Walk forever
I'll be running

Jumping down
Walk through mountains
Jumping down
Walk through oceans
Jumping down
Walk forever
I can guess everything

SUNNY DAY

Sunny days every morning
I wake up and see it's so fine day
Whenever I hop out of bed
Greet you and always you're very kind

After a long time
I'll see you today
Over a long distance
Now you're coming to me much

There's no time
Hurry up
Everthing's so fantastic
There's no time
Hurry up
Don't be late
Just be on time

Somehow I go up my house
There is smoke
It's too special
Like my bus still spin their wheels
So fast, so fast
Boy, I don't have time

Same town, same streets
Same shopping as usual
Anything and everything
Make me happy and tendentious

There's no time
Hurry up
There comes a time
We're growing up now
There's no time
Hurry up
Don't worry, I'll come soon

There's no time
Hurry up
Everything's so fantastic
There's no time
Hurry up
There will be someone
There's no time
Hurry up
You will play before you go, you
There's no time
Hurry up
Get up and be ready for your happy life

LAUGH & PEACE

VOZ: Ladies and Gentlemen

Don't stop now
Don't stop now
Laugh at things that are really
Laugh and Peace
Stop now
Stop now
Laugh at things that are really unusual
Laugh and Peace
Shake it out

Yo, the beats are strong
Yo, the beats are strong
But the night is long
Laugh and laugh and laugh and
Things that are really there
Yo, the beats are strong
Yo, the beats are strong
But the night is long
Things that are really there
dadei darariarei

Laugh and Peace and Peace and Peace and Peace
Laugh and Peace and Peace and Peace and Peace
Laugh and Peace and Peace and Peace and Peace
Laugh and Pe and Pe and Pe

VOZ: Ladies and Gentlemen

Yeeeoww!

Don't stop now
Don't stop now
Laugh at things that are really
Laugh and Peace
Stop now
Stop now
Laugh at things that are really unusual
Laugh and Peace
Shake it out

Yo, the beats are strong
Yo, the beats are strong
But the night is long
Laugh and laugh and laugh and
Things that are really there
Yo, the beats are strong
Yo, the beats are strong
But the night is long

Laugh
Laugh
Really, really, really, wow!
And
And that are
Really, really, really

Don't stop now
Don't stop now
Laugh at things that are really
Laugh and Peace
Stop now
Stop now
Laugh at things that are really unusual
Laugh and Beats

Yo, the beats are strong
Yo, the beats are strong
But the night is long
Laugh and laugh and laugh and
Things that are really there
Yo, the beats are strong
Yo, the beats are strong
But the night is long

Waaaaaaaaaah

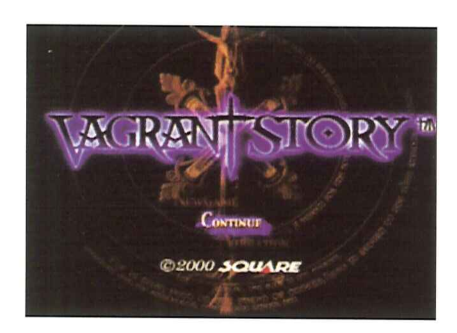
UNIVERSAL DANCE

One, two!
One, two, three, four!
I just want to shake my head
Can't get rest; stop hurting each other!
I just want to stomp my feet
Can't get peace; stop arguing!
I just want to shake my hips
Can't get rest; stop fighting!
I just want to clap my hands
Can't you see; go get some for me
Do you want to shake your head?
And get you hurting each other!
Do you want to stomp your feet?
And get bored; stop arguing!
Do you want to shake your hips?
And get bored; stop fighting!
Do you want to clap your hands?
And get big; don't stop for your
Don't stop now for all bitter and sad things
Don't do things that master didn't; it's
spreading

Let's go home
You can love, baby; it's gonna be happy
You can give a friend reason so don't stop
Don't stop; don't stop; it's gonna be crazy
You can give a friend rythym so don't stop
Some day, every day
Everything, anything, anywhere
We're having fun
Now's the time for all bitter and sad things
Now do things that master didn't; it's
spreading
Let's go home
You can love, baby; it's gonna be happy
You can give a friend reason so don't stop
Don't stop; don't stop; it's gonna be crazy
You can give a friend reason so don't stop
Some day, every day, everything
Every life, everyone
Vib Ribbon
Everything has its day
Everything, anything, got to move!
We're having fun

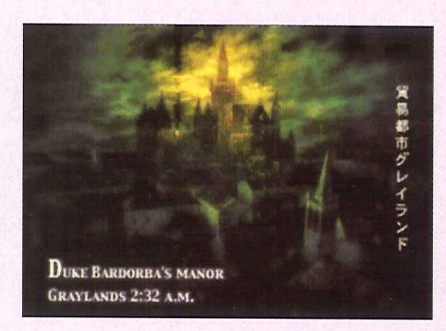
VS.ZONE — VAGRANT HISTORY

Retomando el tema de enfrentar juegos para comprobar punto por punto cuales son mejores tomamos como referencia la última gran comparación: **Metal Gear** y **Vagrant History**.











Estos dos juegos pueden parecer muy diferentes entre sí, pero si indagamos un poco comprobaremos que existen multitud de similitudes entre estos dos títulos. Primero decir que tanto **Konami** como **Square** han conseguido crear dos auténticas maravillas, sólo posibles de la mano de las dos compañías más potentes del mercado actual de los videojuegos. Una cosa es cierta, si ***MGS*** no hubiera existido, ***Vagrant Story*** tampoco lo hubiera hecho, o por lo menos no igual que el producto final que **Square** lanzó al mercado ya que son evidentes los muchos aspectos parecidos que poseen, como las excelentes escenas cinematográficas, los geniales gráficos y el ambiente a película de cine. Por poner un ejemplo, estos dos títulos comienzan prácticamente igual, infiltrándonos en una base/castillo enemigo incluso saliendo los créditos del *staff* según vamos jugando los primeros minutos de juego.

Sin más preámbulos paso a realizar esta complicada comparación, veremos que resultado sale:

Round 1: Historia

MGS nos presenta un impecable guión lleno de tramas perfectamente atadas y elaboradas, en el que inicialmente sólo parece una simple historia a lo "*James Bond*", idea que se desvanece totalmente a los pocos minutos de juego dejando paso a una temática desbordante llena de acción, amor, odio y traición digna de un "Oscar". Otro aspecto inolvidable de ***MGS*** son los personajes, cada uno de ellos con una compleja y bien elaborada historia personal, poseedores de un excelente carácter y un desbordante carisma, punto que a mi parecer es lo mejor de todo el juego.

Vagrant Story posee una historia más típica por llamarla de alguna manera, basada en la venganza del protagonista contra los miembros de *Bardorba* que años atrás mataron vilmente a su mujer e hijo.

Aunque el número de personajes es parecido al titulo de **Konami**, ***Vagrant Story*** posee algunos con un diseño bastante normal, no destacando nada en particular excepto el protagonista que es absolutamente excelente.

La trama principal aunque rote alrededor de la venganza, también posee otros muchos matices más que lo elevan a cuotas muy altas en lo referente a guión, pero no llegando a la genialidad vista en ***MGS***.

Metal Gear Solid: *WIN!!!*

Round 2: Gráficos

En este aspecto los dos juegos destacan bestialmente respecto a casi todos los títulos de **PlayStation**, presentando unos excelentes gráficos de tamaño y realismo muy altos.

En ***MGS*** podemos ver una gran elaboración tanto en personajes como en escenarios. Los fondos donde se desarrolla la acción están perfectamente realizados poseyendo un cargadísimo número de polígonos que dan ese aspecto de realismo.

Otro aspecto muy destacable de ***MGS*** es la total falta de desapariciones de polígonos; en ningún punto del juego aparece de golpe un personaje, objeto o parte del decorado, cosa muy difícil de ver en cualquier juego de esta u otra consola. Las escenas cinematográficas poseen unas muy buenas cámaras y puntos de vista que se alejan y acercan de los personajes con gran rapidez y dinamismo.

Vagrant Story posee igualmente unos magníficos gráficos muy detallados y cargados, pero en algunos aspectos flojean respecto al título de **Konami**, por ejemplo en las escenas cinematográficas, aunque muy bien elaboradas se nota que los movimientos de los personajes no han sido capturados de actores reales, dándole así un aspecto menos real. También cuando una cámara se acerca mucho a un personaje, los polígonos de este empiezan a "bailotear" demasiado, descuadrándose en muchos casos las juntas de las extremidades.

Un aspecto que está muy bien es la posibilidad de ver con gran detalle la cara de los protagonistas, pudiendo observar como los ojos y boca se mueven y siguen con la mirada a otros personajes, pero por otro lado se nota una excesiva cuadriculación en las texturas.

Los escenarios realmente distan mucho a los del ***MGS***, ya que en ***Vagrant Story*** exceptuando unos cuantos, como el de la presentación, los demás están formados por simples habitaciones cuadradas poseyendo pocos detalles, limitándose casi siempre a montículos en el suelo, cajas, puertas y paredes

bastante lisas. Los escenarios, aunque podemos girarlos 360 grados, están literalmente flotando en la nada, pudiendo observar como los extremos de estos terminan en un precipicio negro y liso, muy parecido a lo visto en juegos como ***Final Fantasy Tactics***. Hay que entender que ***Vagrant Story*** posee muchas más habitaciones y zonas que ***MGS*** y haber realizado todas con el mismo número de detalles que posee el juego de **Konami** hubiera sido totalmente imposible.
Metal Gear Solid: *WIN!!!*

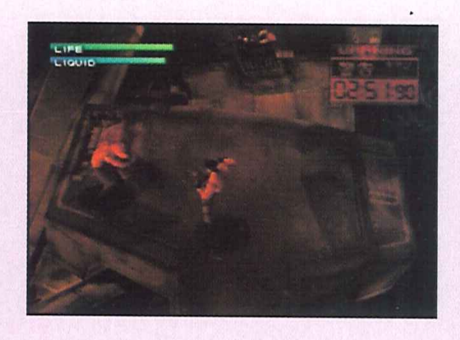
Round 3: Animación
Muy buena en los dos casos, mostrando gran fluidez en los movimientos en unos personajes de gran tamaño.
Quizás se podría criticar la falta de captura de movimientos en los personajes principales de ***Vagrant Story***, moviéndose con algo menos de realismo.
En ***MGS*** podemos apreciar como los tanques, helicópteros, *jeeps* y todo tipo de cosas mecánicas se mueven con gran realismo, mostrando el comportamiento real de estas máquinas; por otro lado en ***Vagrant Story*** podemos ver como todo un elenco de dragones, minotauros, monstruos y demás son recreados con una gran espectacularidad, poseyendo muchos de ellos un tamaño realmente gigantesco.
Otro aspecto muy importante en el aspecto de los movimientos; son las excelentes cámaras de ambos juegos que tanto en las escenas cinematográficas como en las partes del juego muestran siempre magníficos ángulos que nunca ocultan al personaje principal bajo algún polígono mal colocado o presentan visiones poco orientativas.
El efecto de difuminado de polígonos que se vio por primera vez en ***MGS*** que daba paso a escenas totalmente flipadas y de gran dinamismo ha sido incluido en infinidad de juegos posteriores, uno de ellos es ***Vagrant Story*** que lo utiliza de la misma manera, otorgando a muchas escenas un toque de originalidad y sobretodo "tapando" algunos fallos de definición.
Aunque ***Vagrant Story*** no posea movimientos capturados, estos son bastante reales y las escenas cinematográficas se pueden contar por miles al igual que en ***MGS*** (aunque este sí posee captura de movimientos de actores reales) por lo que:
Metal Gear Solid / Vagrant Story: *Draw Game!!!* (por poco)

Round 4: Jugabilidad
Estos dos juegos son algo parecidos en lo que a desarrollo de juego se refiere, pero a la hora de la jugabilidad la cosa cambia bastante.***MGS*** es un juego más de acción, de luchas directas, es decir que el personaje no tiene que esperar a cargar ninguna barra ni esperar su turno de ataque.
Vagrant Story es mucho más táctico y complejo a la hora de luchar, teniendo que esperar el turno de lucha, pero pidiéndonos mover libremente por el escenario mientras se recarga el ataque en cuestión, muy parecido a lo visto en ***Parasite Eve***.
El manejo del personaje tanto en un juego como en otro es muy bueno y fácil, pero a la hora de elegir armas y ataques estos dos juegos vuelven a distar bastante.
En ***MGS*** poseemos bastantes armas diferentes, pistolas, metralletas, lanza misiles, granadas, etc. de gran realismo y muy efectivas cada una para su cometido, quedándose sólo en esto, sin ningún tipo de complejidad más.
Sin embargo en ***Vagrant Story*** poseemos miles de armas diferentes que por si fuera poco podemos mezclarlas entre ellas para formar otras totalmente nuevas entre las que se encuentran espadas, lanzas, ballestas, hachas, etc. subiendo en gran medida la jugabilidad total del juego.
Otro aspecto muy destacable de ***Vagrant Story*** son las excelentes luchas, siendo posiblemente el juego de táctica con los combates más pensados y elaborados de todos los aparecidos hasta el momento, pudiendo elegir incluso la parte del cuerpo que queremos atacar como brazos, piernas, tronco o cabeza.
Se pude decir que ***Vagrant Story*** es "más juego" que ***MGS***, es decir que deja un poco de lado el guión para presentarnos un titulo táctico-platafórmico en el que tendremos que echar bastantes más horas de juego que en el título de **Konami**.
El juego se divide en tres puntos totalmente diferenciados, el primero es la táctica, donde tendremos que realizar combates contra todo tipo de monstruos, el segundo en el plataformero, menos abundante pero presente en el juego y el tercero se compone de las zonas de inteligencia, donde tendremos que resolver intrincados puzzles y acertijos para poder pasar de habitación.
Vagrant Story: *WIN!!!*

Round 5: Personajes y diseños
En lo referente a personajes principales





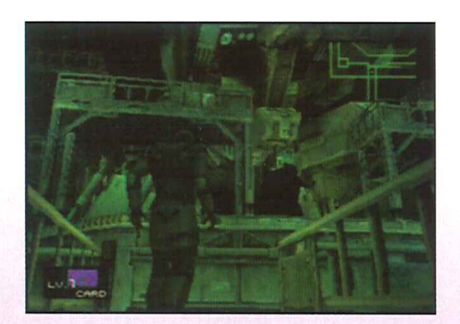






VAGRANT HISTORY / METAL GEAR











de estos dos juegos, me decanto por los de ***MGS***, poseedores de un detallado diseño y gran fuerza carismática. Tanto *Snake* como todos los demás están en un perfecto balance entre lo ficticio y real, no teniendo que llevar atuendos extraños ni llamativos para conseguir una buena composición en el personaje en cuestión.
En ***Vagrant Story*** la cosa tiende a diseños más "raros", más dejados a la imaginación es decir que los personajes, quitando los protagonistas (que también llevan atuendos algo raros, como el prota que va con unos especie de pantalones cortos a lo "bermudas" en mitad de la edad media...), se nos presentan a dragones, monstruos, zombies, fantasmas, hombres-pez, etc. es decir diseños más imaginativos pero también más repetitivos, vistos ya en multitud de juegos anteriores y posteriores.
En ***MGS*** podemos observar como diseños de personas normales transmiten un "nosequé" que los hace únicos y totalmente geniales, al igual que el excelente diseño de tanques, helicópteros, armas, equipaciones y demás, que recrean con una exactitud increíble a los originales y reales que por tanto son más difíciles de dar una mayor credibilidad.
Metal Gear Solid: *WIN!!!*

Round 6: Música, efectos sonoros y voces

La música de estos dos juegos no presenta un papel fundamental, pero no por esto pasa a no ser importante acompañando la acción perfectamente.
En ***MGS*** podemos oír composiciones bastante ambientales, es decir que son músicas que te meten más en la acción del juego tornando a ser bastante tranquilas.
Lógicamente también posee músicas bastante movidas como en las escenas de combate, cuando descubren a *Snake* y demás.
Lógicamente no podemos pasar por alto la maravillosa canción cantada del *staff* llamada "*The Best is Yet to Come* (Lo Mejor está por Llegar)" que a mi parecer posee una magnifica letra que define y resume perfectamente el mensaje que este gran juego quiere dar.
Las músicas de ***Vagrant Story*** son bastante parecidas a las del título de **Konami**, siendo casi todas únicamente ambientales; quizás le fallan algunas músicas que sólo son susurros y voces "catacúmbicas" que más que otra cosa aburren y agobian al jugador cuando llevas escuchando los mismos gritos durante 20 minutos.
Los efectos sonoros de estos dos juegos distan bestialmente unos de otros.
En ***MGS*** todos los sonidos, tanto de las distintas pisadas posibles en diferentes terrenos, como las armas (cargado de munición, percusión de la bala, etc.) chapoteo de agua, explosiones, susurro del viento, sonidos de los diferentes animales que salen en el juego (lobos, ratas, caribús...) es decir TODO ha sido grabado directamente de estos sonidos reales, por lo que el resultado final es impecable.
En ***Vagrant Story*** los sonidos de espadas, choques de escudos, pisadas, aullidos de lobos, puertas que se abren y demás son generados por la consola, es decir que son simples sonidos que imitan la realidad, dando en algunos casos un resultado bastante malo (resaltando los "afónicos" lobos...).
Lógicamente esto no es achacable a los dragones, monstruos, zombies, minotauros y demás que no son reales y lógicamente imposibles de grabar realmente.
Y llegamos al punto que hace sucumbir totalmente a ***Vagrant Story*** respecto a ***MGS***, las voces.
Las magnificas voces de las que hace gala ***MGS*** son totalmente impagables, dando el punto justo de realismo a toda la aventura y escogidas sabiamente por **Konami** con la interpretación de actores de doblaje profesionales.
MGS sin voces perdería muchísima fuerza y muchas escenas serían totalmente sosas, aspecto que le ocurre a ***Vagrant Story*** que no posee ni una sola palabra en todo el juego (de vez en cuando algún grito, y encima no es real).
Lamentablemente este aspecto es sin duda lo peor de ***Vagrant Story***.
Metal Gear Solid: *WIN!!!*

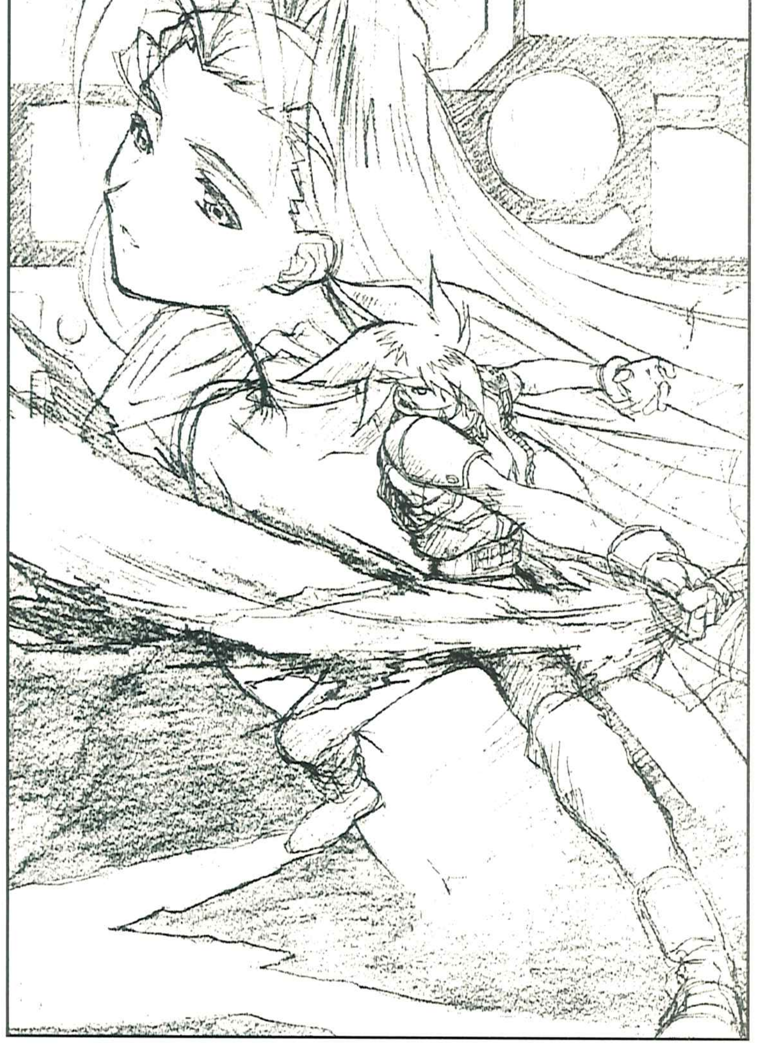
Pues bueno, la cosa parece que se ha decantado bastante a favor de ***MGS*** (lo dudabais ^_^), aunque he de decir que ***Vagrant Story*** es uno de los mejores juegos que se han cruzado en mi camino, muy pero que muy bueno en muchos aspectos pero muy falto en otros como voces y composición de escenarios.
Si queréis una producción que roze lo perfecto, haceros con ***MGS***, si queréis un juego parecido a la producción de **Konami**, pero que os dé más horas de juego y una apariencia a *RPG*, haceros con ***Vagrant Story***. La elección es vuestra pero yo lógicamente siempre os recomendaría ***Metal Gear Solid***.

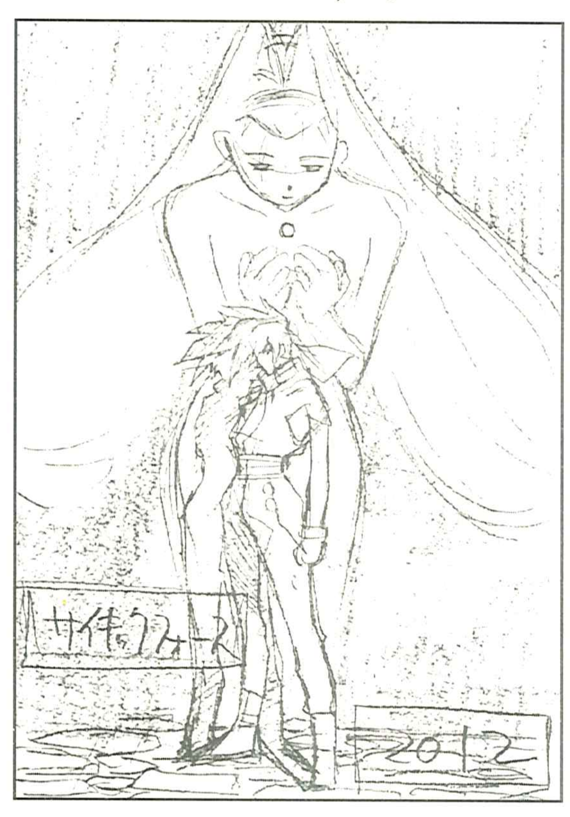
CODEC OFF..........

Solid Snake
solid_snake_@mixmail.com

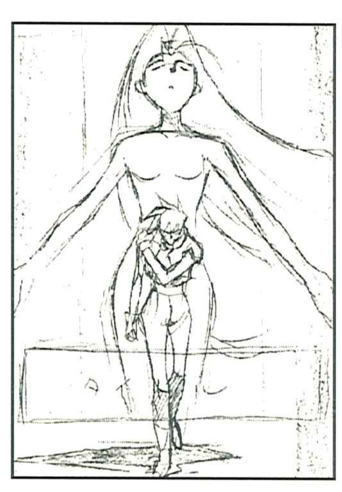
PSYCHIC FORCE

Este mes vamos a dedicar la paginilla reservada para el Art Gallery al Psychic Force 2012 que hace muy poco salió para Dreamcast en nuestro país. He aquí los distintos diseños que se hicieron para la cubierta del juego...















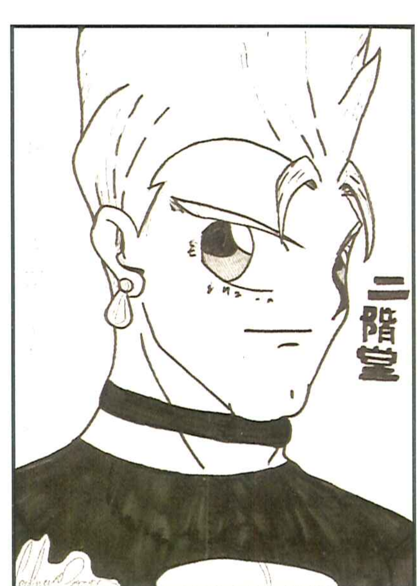
Saludos cordiales lectoras y lectores, un mes más estoy aquí para ojear vuestras cartas. Aunque me gustaría ojearlas todas, algunas se quedan en la bolsa pese a que en ocasiones echo algún puñadito en la mochila para abrir alguna siempre que tenga una horita libre y a solas en la facultad. Veo que muchos de vosotros repetís la vuelta a escena y nos place saber que queréis cumplir una y otra vez con vuestros dibujos los cuales despiertan gran admiración en la redacción. Algunos de vosotros/as os estáis cubriendo de fama en esta sección de la revista y os acabaréis convirtiendo en unos clásicos pues ese magnífico trabajo bien merece ser recompensado admirándolo una y otra vez.

Saludos cordiales lectoras y lectores, un mes más estoy aquí para ojear vuestras cartas. Aunque me gustaría ojearlas todas, algunas se quedan en la bolsa pese a que en ocasiones echo algún puñadito en la mochila para abrir alguna siempre que tenga una horita libre y a solas en la facultad. Veo que muchos de vosotros repetís la vuelta a escena y nos place saber que queréis cumplir una y otra vez con vuestros dibujos los cuales despiertan gran admiración en la redacción. Algunos de vosotros/as os estáis cubriendo de fama en esta sección de la revista y os acabaréis convirtiendo en unos clásicos pues ese magnífico trabajo bien merece ser recompensado admirándolo una y otra vez.

La inmensa mayoría de las cartas agradece la salida de la revista sin CD que tanto se demandaba, pero por desgracia no ha tenido la acogida que se esperaba y en la editorial se ha decidido cancelar (cuestiones comerciales), con lo que volvemos a estar igual que al principio. Al menos se ha intentado. En cuanto al ansiado reportaje del ***KOF*** que tanto suplicaban muchos, ya se han atendido vuestras súplicas y este mes salen dos *Loading*, la normal (esta que leéis) y el Extra 2 dedicado íntegramente a la famosa saga de **SNK**. En cuanto a los E-Mails que me enviáis, en caso de no ser respondidos os aseguro que los leo casi todos y tomo nota de vuestras sugerencias por lo tanto vuestro esfuerzo nunca será en vano.

Y bien, dado que toda carta no carece de su consabido interés, a continuación, tras barajar un buen puñado me limitaré a exponer las cartas que escoja al azar deteniéndome cuando se me acabe el espacio correspondido:

Dibujo de Carlos Bribián (Zaragoza)



Anónimo (mira que no poner nombre...)

BOB (Alicante) se queja por aquellos juegos que conocemos y que nunca traen las distribuidoras. Dice que cómo un *Girlfriend Simulator* no es un tipo de juego apropiado para el mercado europeo si nunca se ha traído uno para probar si va a tener éxito; que seguro que si lanzasen uno de estos juegos se venderían más que las Coca-Colas en el Sahara. Expresa que son los usuarios los que deberían decidir cuales son los juegos más apropiados para sí mismos. En lugar de traer juegos de grandísima calidad (como ***Xenogears, Parasite Eve*** y demás) se dedican a distribuir otros peores como el ***Quinto Elemento, Sentinel Returns,*** etc.).
Nos pregunta si volveremos a hacer regalos como los del número 1 (o mejores), que si podríamos poner algún juego completo tipo *Girlfriend Simulator* en el CD-Rom y para cuando llegará la **Playstation 2** en España.
Bob, llevas toda la razón con lo de las distribuidoras pero comprende que si llegan juegos más malos es porque es menos costoso traer un producto de un país vecino que ya empiezan a contar en euros como nosotros, que traer una producción de un país que está al otro extremo del mundo. En cuanto a lo de llamarlos bazofia como indicas en tu carta debes de tener en cuenta que no estarían aquí si no hubiesen pasado por unos exhaustivos controles de calidad por lo tanto malos lo que se dice malos pues no sé, la verdad es que el ***Quinto Elemento*** te gusta jugarlo si te gusta la película pero **Kalisto** no obtuvo el mismo buen resultado que con el ***Nightmare Creatures*** y realizó un ***Tomb Raider*** en cutre, pero soy testigo de que tiene buena aceptación entre el público femenino. Lo que pasa es que si me lo comparas con juegos japoneses y encima de los grandes pues claro ahí si que llevas toda la razón. Lo que

CORREO Línea directa con 4 mataos que se supone que lo saben todo...

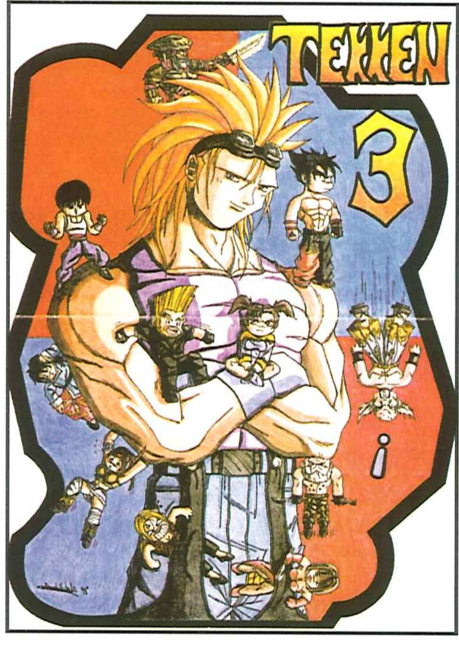
deberían de entender las distribuidoras es que los japoneses son líderes en videojuegos y aunque en occidente salga algún puñadito de calidad, en Japón siempre habrá muchos más y mejores por lo tanto que se centre en distribuir el buen material nipón que aunque salga más costoso a la larga resultará más rentable y el público lo agradecerá con creces.
¿Quieres un *Girlfriend Simulator* en el CD-Rom? A parte de que podría acarrear quejas, también está el problema de espacio, no obstante no sé si te conformarías con algún juego de vestir a alguna protagonista de videojuegos.
¿Te gustan los regalitos? Tranquilo que eso se reserva para las ocasiones especiales, ya caerá algún póster o algunas pegatinillas, tu espera y verás.
En cuanto a la **Playstation 2** (Pal) la tendrás en otoño en los estantes de todas las tiendas especializadas.
Ahí va tu dirección:

C/ Rafael Altamira Nº 31 bajo
03690 San Vicente del Raspeig
(Alicante)

Xavier García (Madrid) se queja de que aquella vez que se hizo el reportaje sobre los juegos de naves no se le prestó apenas atención al ***StarWing*** y que se olvidó mencionar el ***LylatWars***. Si la revista se basa más que nada en juegos de importación, él piensa que deberíamos incluir una lista donde poder conseguir los mismos y los adaptadores necesarios. Opina que si pusiéramos las guías en los CDs ahorraríamos espacio de la revista y que se nos ve mucho el plumero pues se nota que nos vuelve locos cualquier juego de **SNK** y en cambio no le dedicamos tanto espacio al ***Street Fighter 3 3rd Strike***.
Nos envía un dibujo de *Squall* (***FF VIII***) y de *Aya* (***Parasite Eve***).
No es ya que se nos olvide poner algún juego, pues en todo recuerdo del pasado siempre suele escaparse algo; también ten en cuenta que los juegos protagonizados por *Fox McCloud* tiene más ápices de simulador que de mata mata pues se suele considerar simulador a casi todo aquello que podamos pilotar de dentro, pero la falta de libertad de vuelo le resta dicho calificativo. No obstante la referencia a los juegos de naves se basó más bien en aquellos que usan la clásica perspectiva superior y lateral.
En lo referente a **SNK**, se debe a que es la compañía que ha puesto más atención en los juegos de lucha, género con el que flipamos la mayoría de los redactores de la revista desde hace años. Creo que nos tachas por preferir más a **SNK** que a **Capcom** en la lucha y no tiene por qué, pues la guía de ***Street Fighter*** ha llegado antes que la de ***KOF***. Nos gustan las dos compañías mucho, eso sí, a algunos de nosotros les gusta más **SNK** pero a otros como yo nos gusta más **Capcom** (*junto con* **Konami**, *mi favorita ^_^*) pero admito que **SNK** se lo curra más, pues por



Dibujo de María Rivas (Madrid)



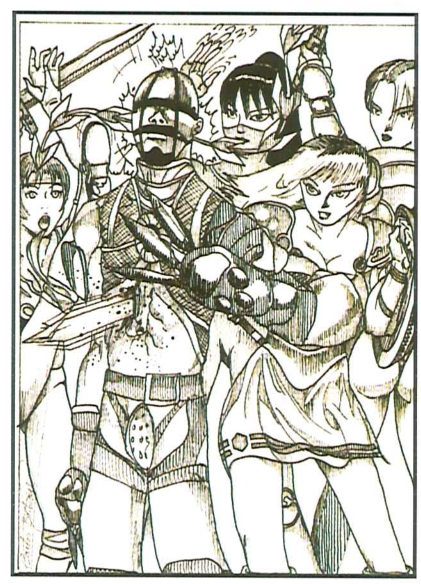
Dibujo de David Montiel Franco (Alicante)



Dibujo de David López (Palencia)



Dibujo de Hwa (vía E-mail)



Dibujo de Carlos Bribián (Zaragoza)



Línea directa con 4 mataos que se supone que lo saben todo...

CORREO

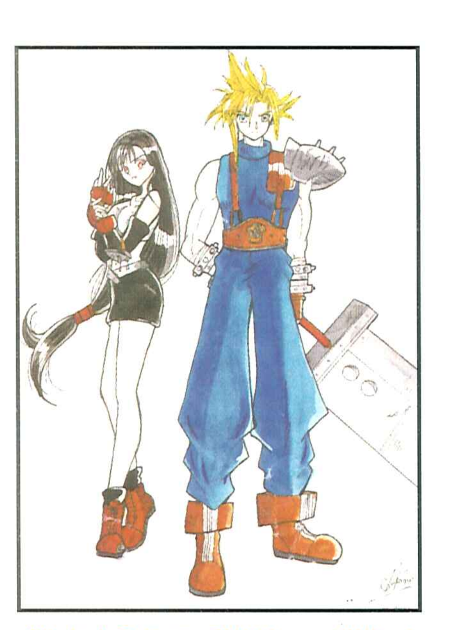
ejemplo en cada ***KOF*** vemos alguna técnica nueva en los protagonistas, en cambio *Ryu* y *Ken* llevan haciendo sus tres técnicas de siempre desde el primer ***SF*** (*Hadoken, Shoryuken y Tatsumakisenpukyaku*), los únicos golpes nuevos que se ven no son especiales, así que no estaría de más que **Capcom** "copiara" alguna tecniquilla a **SNK** y digo "copiar" porque innovar es casi imposible cuando ya están más que usadas las posibilidades que tiene la anatomía humana para el combate, y no queda más remedio que echar mano a los golpes inverosímiles que en mi opinión, es lo más flipante.
En cuanto a lo de las guías, no podemos ponerlas en el CD por que fastidiaríamos a los que se compran la versión de la revista sin el mismo.

Enrique Táboas Miguez (Pontevedra) nos cuenta que le da al mando desde la época de la **Atari 2600,** hoy en día tiene una **Playstation** y le gusta por la posibilidad de jugar con juegos Japoneses. Dice que la primera vez que consiguió un juego de importación no lo veía bien en la tele hasta que sus padres compraron una tele buena que reproducía la señal NTSC, fue entonces cuando empezó a ver el juego pero en blanco y negro cosa que solucionó con el cable de alta definición que **Sony** tiene a la venta. Asegura que no tiene la play pirateada y que la operación que hizo para jugar a los juegos japoneses se puede hacer con cualquier Play. Luego nos dice que la costumbre de hacer Dossiers aunque molen y estén currados hace que limitemos demasiado nuestro público y puede que a un lector que nos siga todos los números, no le guste el dossier del mes y eso no es bueno. Se queja de que metemos pocas imágenes y que en lugar de tantas pantallas del juego metamos ilustraciones. También pregunta como obtenemos las imágenes.
Bueno, el problemita para ver los juegos de importación se da con frecuencia en las televisiones que no son de marca o no son muy buenas, y es que resulta que en algunas televisiones (casi siempre pequeñas) no le ponen todos los pins a la entrada de euroconector porque piensan que un vídeo no los va a utilizar. Pero claro, parece ser que no piensan en los consoleros o en la gente que gusta del sistema *NTSC*. El problema se da más bien en algunas televisiones pequeñas que tienen una mala entrada para el cable Scart o RGB y los chavales se ven obligados a irse a jugar a la tele grande de su casa cuando no la usan los padres, lo cual les resta independencia a la hora de jugar.
Nos place saber que eres un tío legal que no tiene la play pirateada, gente como tú es la que nos gusta para dar ejemplo. En cuanto al dossier siempre habrá algunos a los que no les mole pero también debes de pensar en la alegría que produce a los que si les gusta, además piensa que la revista no es sólo dossier, están las noticias entre otras secciones. No es plan de romper la colección pues tarde o temprano saldrá alguno que guste. Muchos nos felicitan por ofrecer texto y cosas que decir y no limitarnos a exponer imágenes sin apenas decir nada al respecto. A una revista le gusta más ser leída que ojeada. Las imágenes las obtenemos cada uno como podemos, yo por ejemplo conecto la **Playstation** a una capturadora de vídeo y hago instantáneas con el mando a distancia aunque también puedo imprimir pantalla a través de un emulador de **PSX** o bajándolas de internet.
Me pides que ponga tu dirección para ser carteado, pues bien:

Enrique Táboas Migues
C/ Cachada-Nantes Nº5
36960 Sanxenxo (Pontevedra).

Miguel Sánchez (Valencia) pregunta por la salida del ***Kouldelka,*** el ***Bust a Groove* 2** y el ***Vagrant Story*** en nuestras tierras y si va a salir el ***Parasite Eve* 2** en España ya que la primera parte la ha tenido que disfrutar en inglés. También pregunta si existe la posibilidad de que alguno de estos juegos: ***Soul of the Samurai***, ***Racing Lagoon, Deep Freeze*** y ***Galerians*** lleguen a España y si la respuesta es no cuales están o estarán en inglés. Entre sus preguntas y peticiones quiere que incluyamos la intro del ***Soul Blade*** pues le gusta muchísimo y piensa que al ser de las mejores le gustaría verla cada vez que encendiese su ordenador. Nos da un capón de los gordos al señalar que en la revista Nº 4, página 61, primer y segundo párrafo se diga que el primer *RPG* traducido al español fue el ***Illusion of Time*** y eso es mentira pues antes de que **Nintendo** trajera dicho juego traducido **SEGA** trajo tres *RPGs* traducidos: ***Soleil, The Story of Thor* y *Light Crusader***. Declara que no le hizo mucha gracia que no se introdujese el ***Castlevania*** de **Megadrive** en su respectivo dossier pero que al menos se comentó después. Nos manda un monólogo en donde expresa su preferencia por la videoconsola sobre el **PC**.
Miguel, los tres primeros juegos que mencionas si van a llegar y para verano tendrás pruebas de ello. La segunda parte del ***Parasite Eve*** la vas a tener que disfrutar en inglés de nuevo, pues no se ha confirmado que esta joya del videojuego venga a nuestro país. ***Soul***

Dibujo de David Montiel Franco (Alicante)



Dibujo de Guillermo Gª Valdecasas (Málaga)

CORREO
Línea directa con 4 mataos que se supone que lo saben todo...

of the Samurai y ***Galerians*** si van a llegar a España, el ***Racing Lagoon*** no es tan bueno como para que lo traigan y el ***Deep Freeze*** puedes jugarlo en perfecto doblaje en inglés en su versión japonesa y aunque la mayoría de los textos salgan en japonés no es muy complicado de acabárselo, aunque no lo entiendas. En cuanto al fallo del primer *RPG* traducido, no creo que *Mangafan* tuviera la **Megadrive** en la cabeza cuando pensaba en los primeros *RPGs* convertido al idioma de *Cervantes*.
Da la casualidad que piensas como yo en lo referente a la intro del ***Soul Blade***, yo la capturé en su día para verla todos los días con el ordenador hasta que la aborrecí. Para satisfacer tu deseo no tengo más que incluir el video a *MrKarate* en el regrabable que le llevo a su casa todos los meses y que él decida si lo quiere incluir en un CD.
Me parece bien que te guste más jugar a los juegos de consola que a los de **PC**, pero creo que te excedes en decir que prefieres el ***Broken Sword*** al ***Curse of Monkey Island*** cuando **Lucas Arts** es líder en aventuras gráficas. Dices que prefieres jugar con siete amigos en una play que con 32 desconocidos en un PC a través de la red cuando no tienen por que serlo, en mi tierra nos juntamos una buena peña para jugar y mola que cada uno tenga su monitor propio, pero bueno, sobre gustos no hay nada escrito, es cuestión de preferencias. Por último decirte que tu dibujo de ***Sophitia*** me ha gustado un montón y te creo cuando aseguras que no es calcado ^_^.

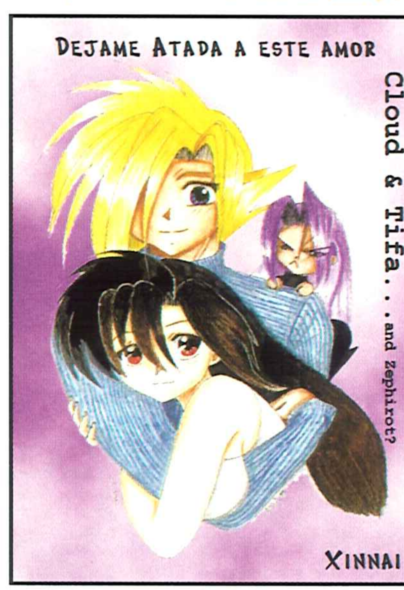
Jose Antonio Sanz Terrado (Zaragoza) nos plantea unas peculiaridades sobre los juegos de lucha y nos dice que para él el rey indiscutible es el ***Tekken 3***, se compró el ***King of Fighter*** y ***el Street Fighter Zero 3*** ambos en japonés, y éste último no le hace mucha gracia porque dice que se le acaba pronto la chispa por la dificultad de manejo de algunos personajes en los que hay que esperar unos segundos antes de realizar un movimiento y que está falto de combos. Dice que para combos el ***Rival School*** que en su opinión se come con papas a cualquier ***Street Fighter*** pues dice que para él es el juego con mayores posibilidades de combos. En cuanto al ***King of Fighters 98*** en lo que a combos se refiere también le decepcionó un poco puesto que no eran tan largos como pensaba.
Estimado colega, creo que la facilidad de combos que nos dan los juegos 3D ha hecho que los que están en 2D te parezcan escasos de los mismos. Ten en cuenta que los juegos 3D se basan en capturas de movimientos reales rechazando lo inverosímil o irreal y la única manera de ofrecer un espectáculo flipante es con mucho golpe seguido. No tienes más que ver juegos en 3D como el ***Soul Calibur*** en donde le das un par de veces a un botón y el personaje a llevar empieza a dar una continua secuencia de golpes tan seguidos que en un juego 2D costaría sudor y lágrimas. Los ***Street Fighter*** y los ***King of Fighters*** claro que tienen buenos combos, pero hay que currárselos. Son muchos los que opinan que en la victoria en los juegos 2D cuenta más la habilidad que la suerte y que en los 3D pasa justo lo contrario. ¿Crees que a los ***SF Zero*** o ***Alpha*** le falta chispa? ¿Que es difícil de manejar? Pues es mucha la gente que ve más complicado hacerse con los mandos de un ***KOF*** que de un ***SF***, personalmente te diré que la serie ***Zero*** o ***Alpha*** de los ***Street Fighter*** juntos a los ***Fatal Fury*** son mis juegos de lucha 2D favoritos pues su manejo y sistema de combos me parece más sencillo que el de otros en 2D. En conclusión, que si te gustan las combinaciones de golpes cuerpo a cuerpo y los buenos enganches, las 3D son lo tuyo pero en caso de gustar las magias y los supergolpes, en las 2D es más fácil encontrar golpes fantásticos y espectaculares. ***Tekken 3*** es para muchos como tú el mejor juego de lucha pero personalmente prefiero el ***Soul Calibur***. Otros opinarán como yo, cuestión de gustos.

Uff. Se me acaba el espacio de este mes. Seguid escribiéndonos y... ¡Hasta el próximo número!

Endimión
Endimión@bbvnet.com


Dibujo de Esther Muñoz Sánchez (Málaga)


Dibujo de Javi (Alicante)



Dibujo de Xinnai (Cádiz)

¡Suscríbete!

Suscríbete por teléfono en el (93) 477 02 50 

A la Revista Independiente de PlayStation y Consolas que esperabas...

20%

de descuento sobre el precio de portada

Ahora tú eliges...



☑ Sí, deseo suscribirme a LOADING-CD durante un año a partir del Nº............ por el precio de 7.632 ptas., Ahorrando un 20% sobre el precio de portada

NOMBRE Y APELLIDOS...

DIRECCIÓN...

CIUDAD .... C.P. ....

PROVINCIA ....

EDAD .... TELÉFONO ....

FORMA DE PAGO

- ☐ Contra reembolso (+350 ptas. de gastos de envío en el primer número)
- ☐ Talón nominativo a favor de ARES Informática, S.L. por importe de 7.632 ptas.
- ☐ Tarjeta VISA/AMEX/MASTER CARD

Número. ....

Fecha de caducidad de la tarjeta ....

Titular de la tarjeta ....

Firma:

☑ Sí, deseo suscribirme a LOADING durante un año a partir del Nº............ por el precio de 3.792 ptas., Ahorrando un 20% sobre el precio de portada

NOMBRE Y APELLIDOS...

DIRECCIÓN...

CIUDAD .... C.P. ....

PROVINCIA ....

EDAD .... TELÉFONO ....

FORMA DE PAGO

- ☐ Contra reembolso (+350 ptas. de gastos de envío en el primer número)
- ☐ Talón nominativo a favor de ARES Informática, S.L. por importe de 3.792 ptas.
- ☐ Tarjeta VISA/AMEX/MASTER CARD

Número. ....

Fecha de caducidad de la tarjeta ....

Titular de la tarjeta ....

Firma:

Enviar el cupón por correo o por Fax a: ARES Informática, Avda. Mare de Deu de Montserrat, 2 08970 Sant J...